TOKYO SOURCEBOOK

TOKYOソースブック

シャドウラン・ソースブック

江川晃／グループSNE［著］

［富士見書房］

TOKYO SOURCEBOOK

TOKYOソースブック

シャドウラン・ソースブック

江川晃／グループSNE［著］

［富士見書房］

TOKYO SOURCEBOOK

A SHADOWRUN SOURCEBOOK

CONNECT | FIND... | RETRIEVE | CUSTOM... | QUIT

-- TOKYO CITY DATA BANK ACCESS ENABLED --

ようこそ、東京へ！

日本有数の都市であり、世界でもトップクラスの大消費地帯・東京へようこそ。当市は日本の他の都市とは異なり、企業の制約を受けない独自運営を行なっています。観光客のみなさまをお迎えする歓迎施設の充実度は日本有数。また、開放的な自由市場のおかげで、世界のあらゆる品物がこの街に集まってきます。ショッピングに、観光に、皆様の東京訪問が充実したものになりますように！

このデータバンクには、次のような情報がおさめられています。

- ●東京へのアクセス手段
- ●東京主要地域の解説
  食事場所、宿泊施設、治安組織、その他観光名所の紹介
- ●巨大企業
- ●有力都市に関する情報
- ●日本の法体制（ＥＣＰデータバンク）
- ●日本独自の覚醒現象について（上野魔法科学大学データバンク）

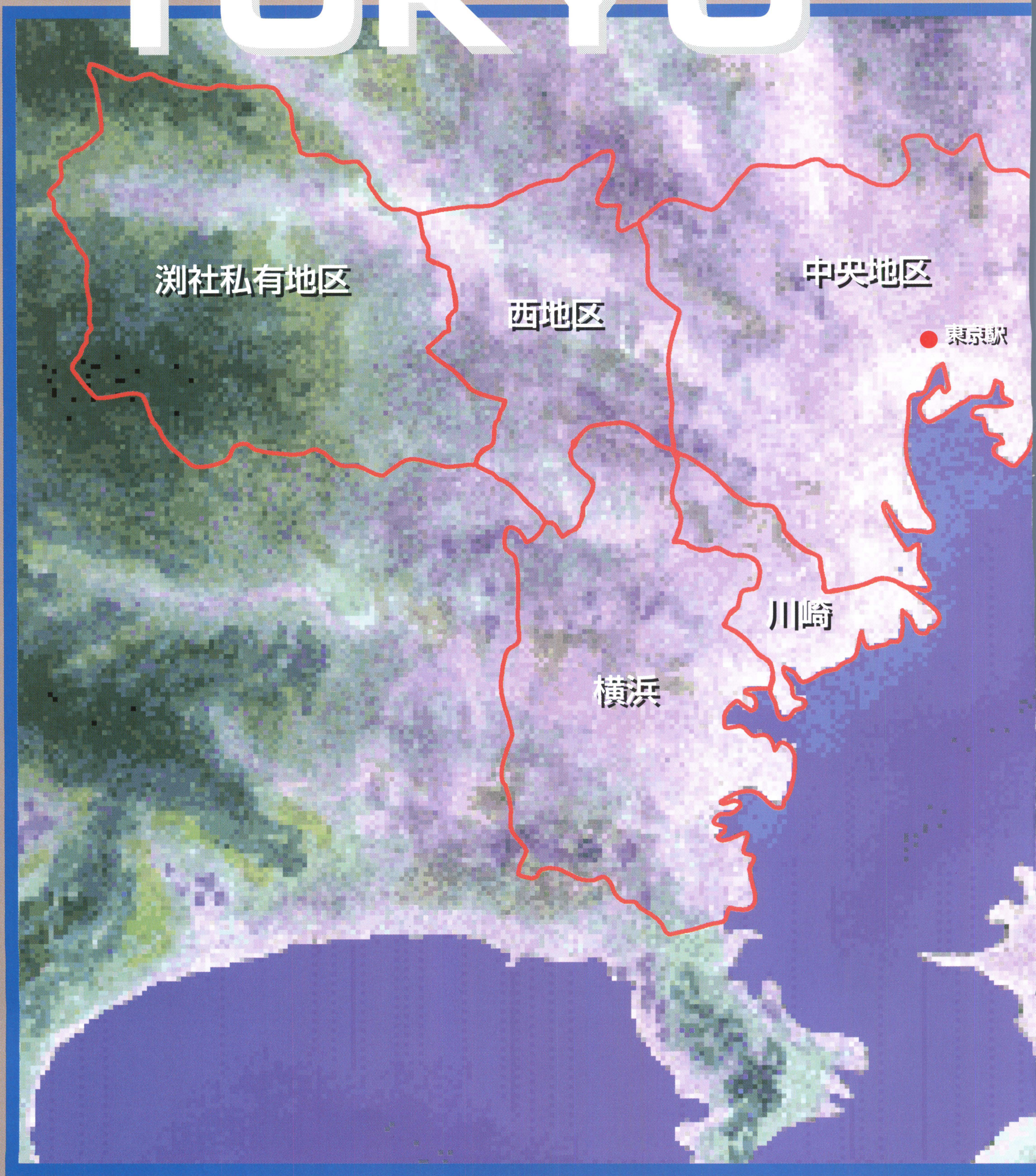
お気に入りの項目から、アクセスをどうぞ！　　　　東京行政局、観光推進部

＞＞＞＞＞［よっしゃ、そしたら邪魔させてもらうぜ。金になるデータはどこだ？］
＜＜＜＜＜
　――グランパパ（20:48:05／12-15-49）

-- TOKYO CITY DATA BANK ACCESS ENABLED --

FUCHI

A.D.2050 “TOKYO”

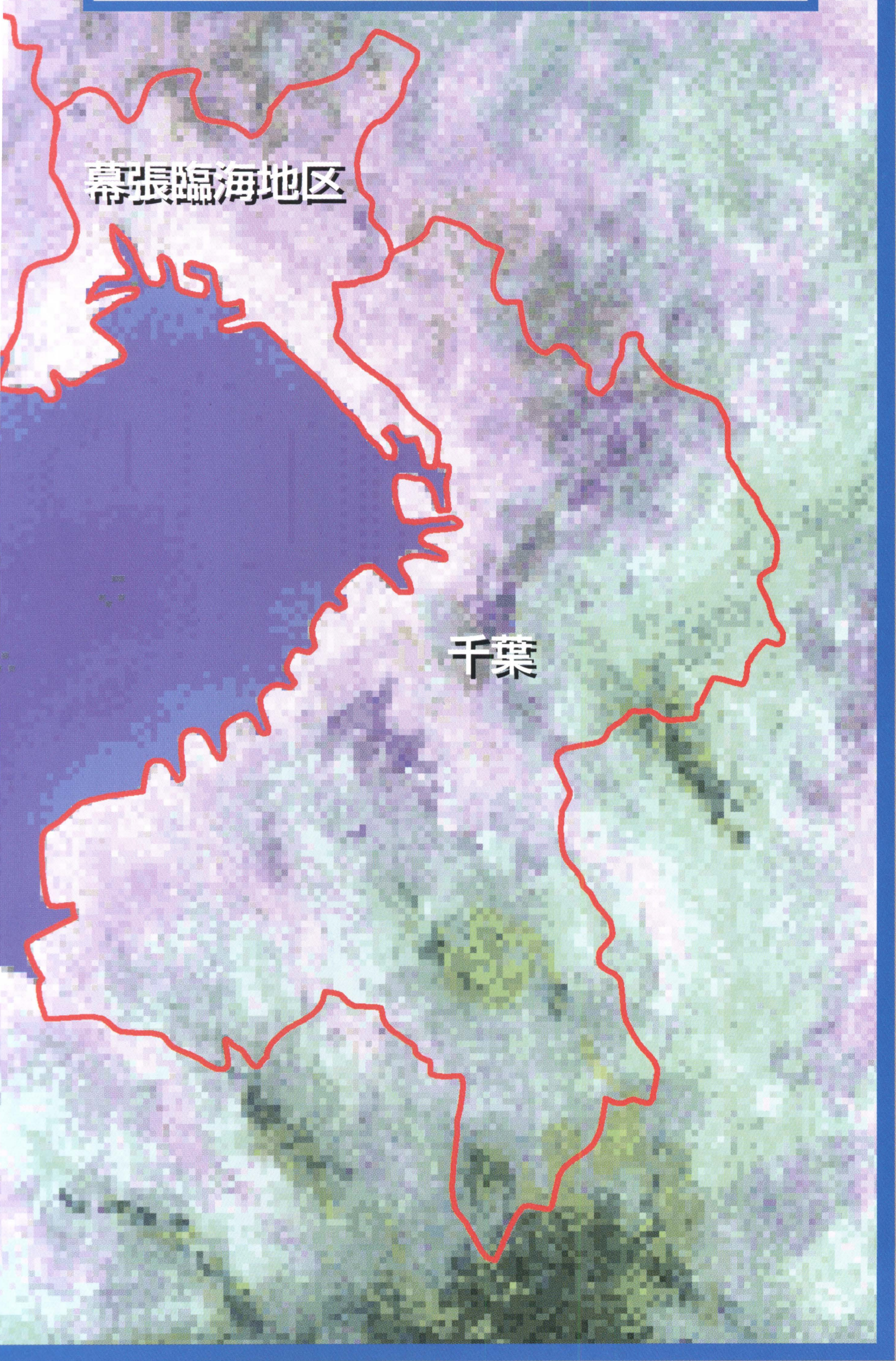


静止衛星よりA.D.2050年－“TOKYO”

ようこそ、東京へ。ここは日本の中心、世界でもトップレベルの商業＆観光都市です。東京の主要部分を占める中央地区は、地域ごとに治安が異なります。その地域のデータバンクを検索した後に訪問するようお願いいいたします。また街の治安に関しては、東都警備（ECP）が24時間体制でパトロールしております。皆さんの訪問を歓迎いたします。

>>>>>［ハハハ、オレたちシャドウランナーも歓迎するぜ。人捜しから誘拐、機密奪取など、どんな依頼も引き受けるぜ。ただし、それ相応の報酬が必要だがな］<<<<<

——グリムロック（22:55:03／12-10-49）



年表

A Chronological Table

●1999年〜21世紀初頭
コンピュータ・テロが横行する
メガ・コーポレーションが誕生する

●2004年
謎の集団死現象がおこり、深刻な労働者不足となる

●2006年
太陽電力衛星が打ち上げられ、日本のエネルギー問題が解決される

●2010年
VITASが発生、世界人口の25%が失われる。日本では数%の死者に留まる

●2011年　"混沌の年"
エルフ、ドワーフといった取り替え子たちが生まれる
魔法現象が頻度に報告されるようになる
富士山よりグレート・ドラゴンが現れる

●2012年
巨大企業による合同評議会が結成される

●2013年
超人的なテロリスト"鬼童"による連続テロ事件が発生する

●2014年
治安の低下に対抗するため、民間でも銃器の携帯を許可する"限定武装"が認められる

●2021年
ゴブリン化が発生
メタヒューマン狩りが横行する

●2029年
コンピュータ・クラッシュが発生。世界中のコンピュータ・システムが謎のウイルスによって大ダメージを受ける

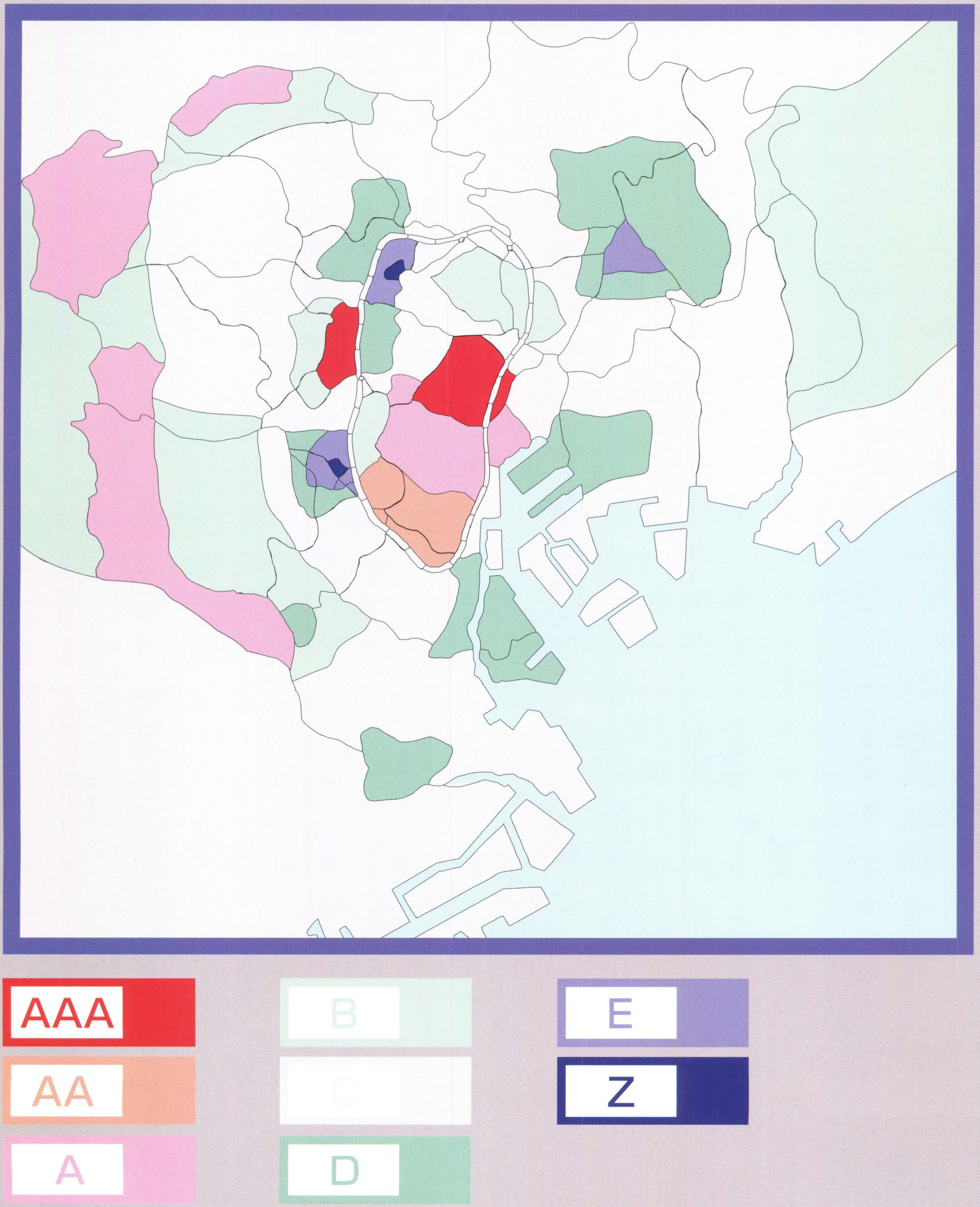
●2035年
カリフォルニアが日本企業の支援のもとアメリアより独立
東京を巡って朝倉電子技術社と渕社による"東京紛争"が勃発。三日におよぶ市街戦ののち渕社が勝利する

●2036年
日本の行政機能が東京から京都へと移行される

●2039年
世界規模の種族間暴動"激怒の夜（ナイト・オブ・レイジ）"がおきる。日本ではメタヒューマン保護を目的とした収容命令が出され、メタヒューマンが隔離される

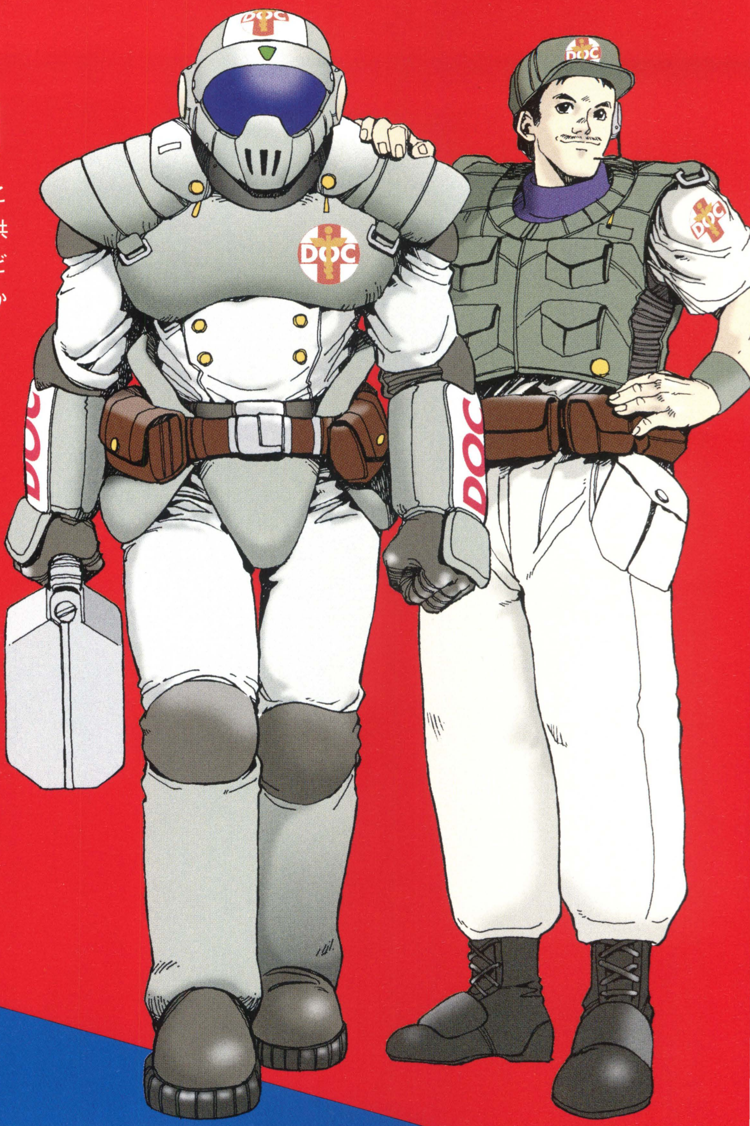
●2045年
メタヒューマンの収容命令が解除される

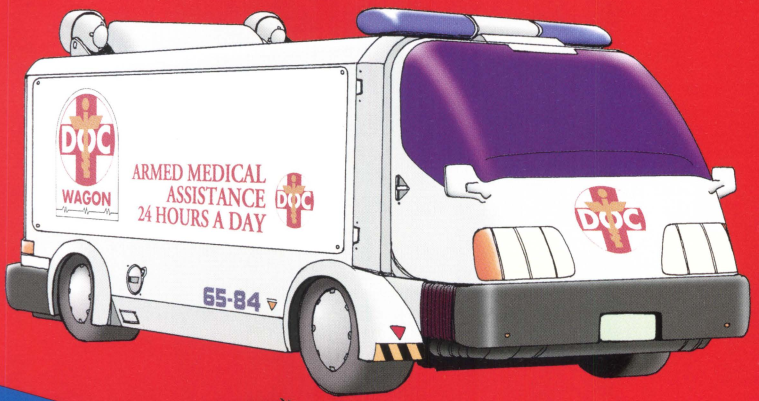
東京治安状況マップ



ドク・ワゴン [Doc Wagon]

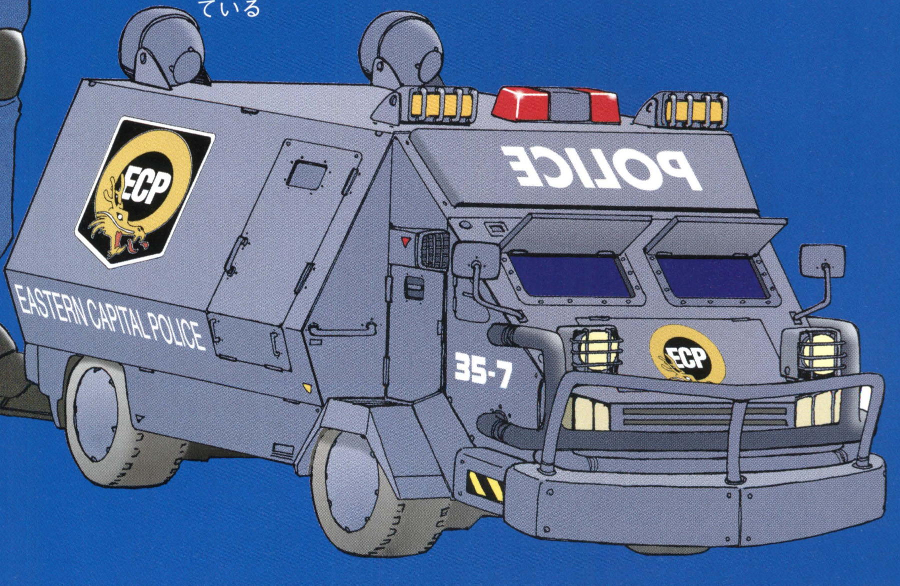
ドク・ワゴンは“どんな場所”でも契約者を救出し、緊急医療をおこなうことを売りにしている企業だ。24時間いつでも最高の医療を提供し、10分以内に現場に到着できなければ応急処置が無料になるサービスをおこなっている。契約者の生命とプライバシーを最優先にあつかうドク・ワゴンは、あらゆる階層の人々に利用されている





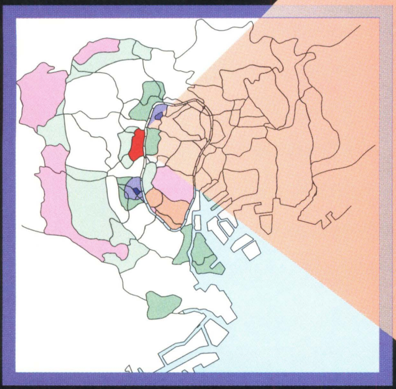
ECP
[東都警備：Eastern Capital Police]

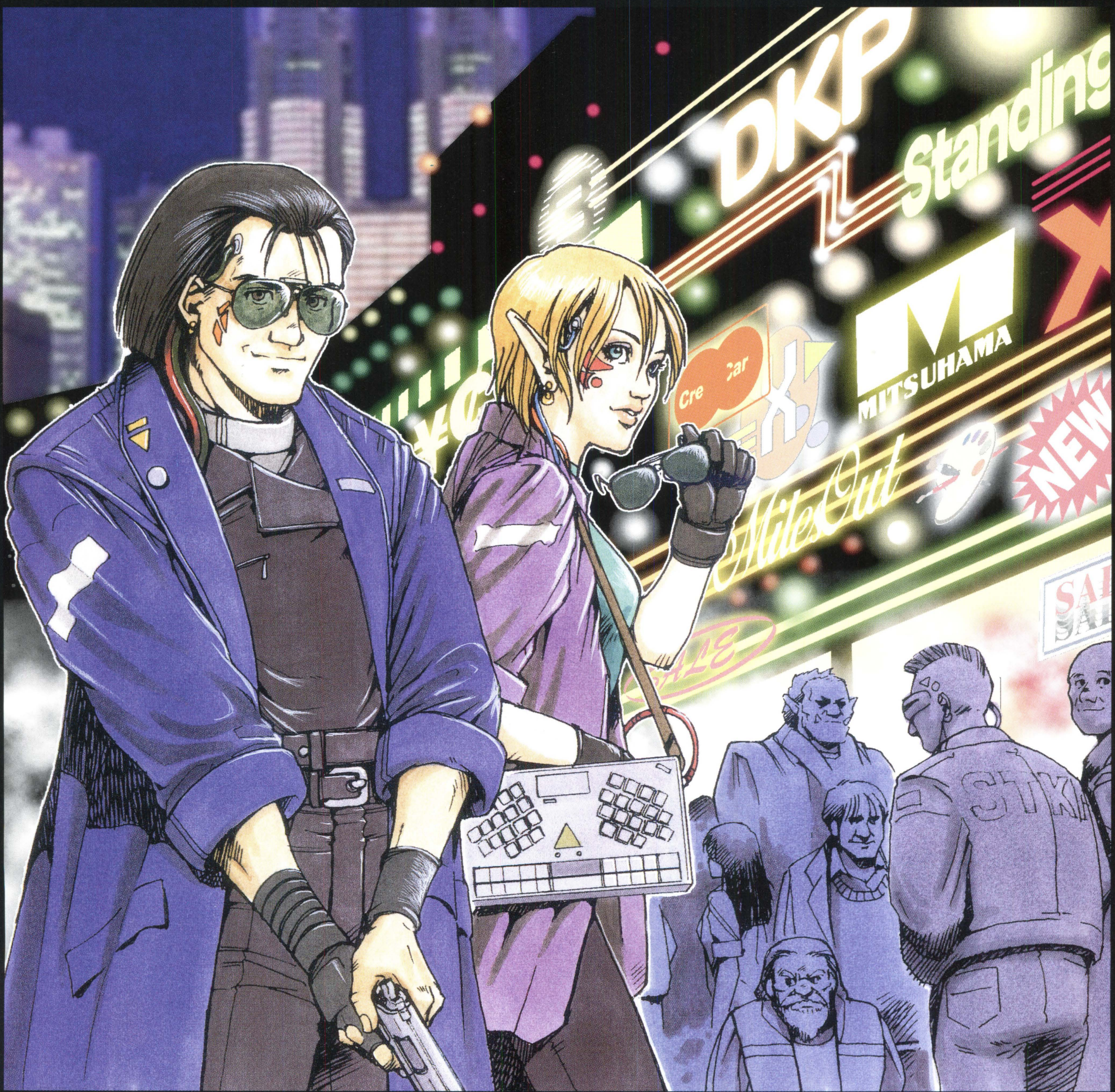
ＥＣＰは“東京の市民”を守ることを主な業務としている民間の警備企業だ。そのための手段としてＥＣＰは、犯人逮捕などのために手間のかかる捜査をおこなうよりも、犯罪を防止するためのパトロールをおこなうことに重点をおいている。特に、巨大企業の社員が通う地域は重点的にパトロールがおこなわれ、犯罪防止にかなりの効果を上げている



[東新宿]

治安評価：D

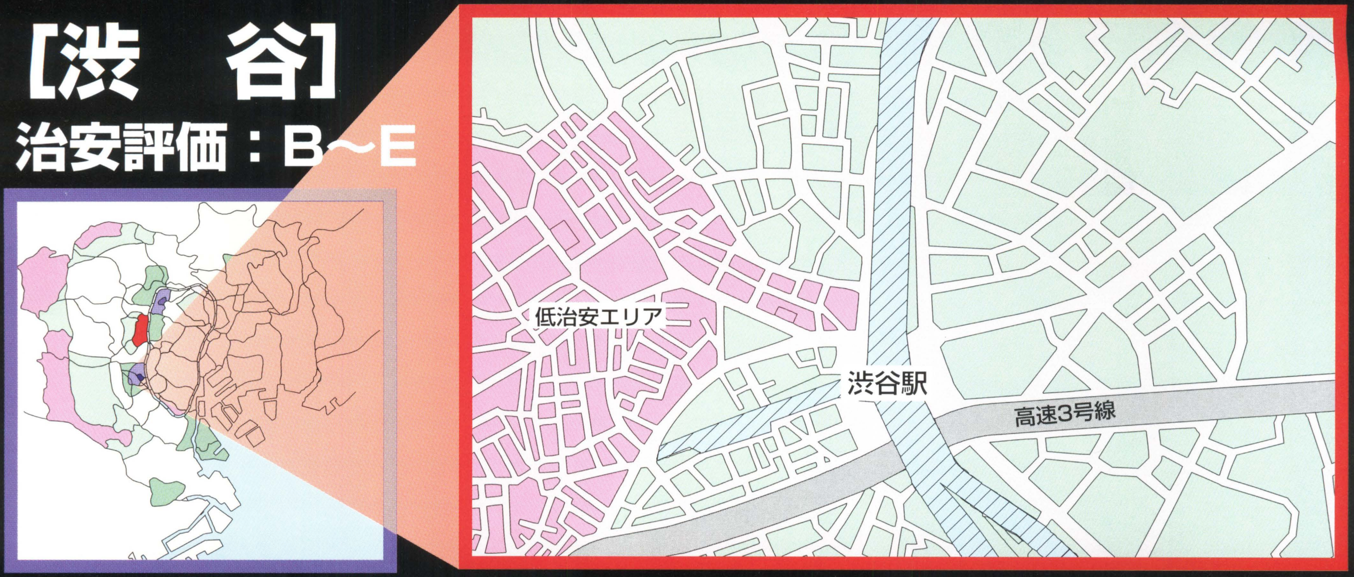




東新宿は東京でも有数の繁華街を抱えており、歌舞伎町を中心として酒場などが集まった場所だ。夜になると娯楽と快楽、そして危険を求めて人々が集まってくる。ここはランナーたちの拠点だ

[渋　谷]

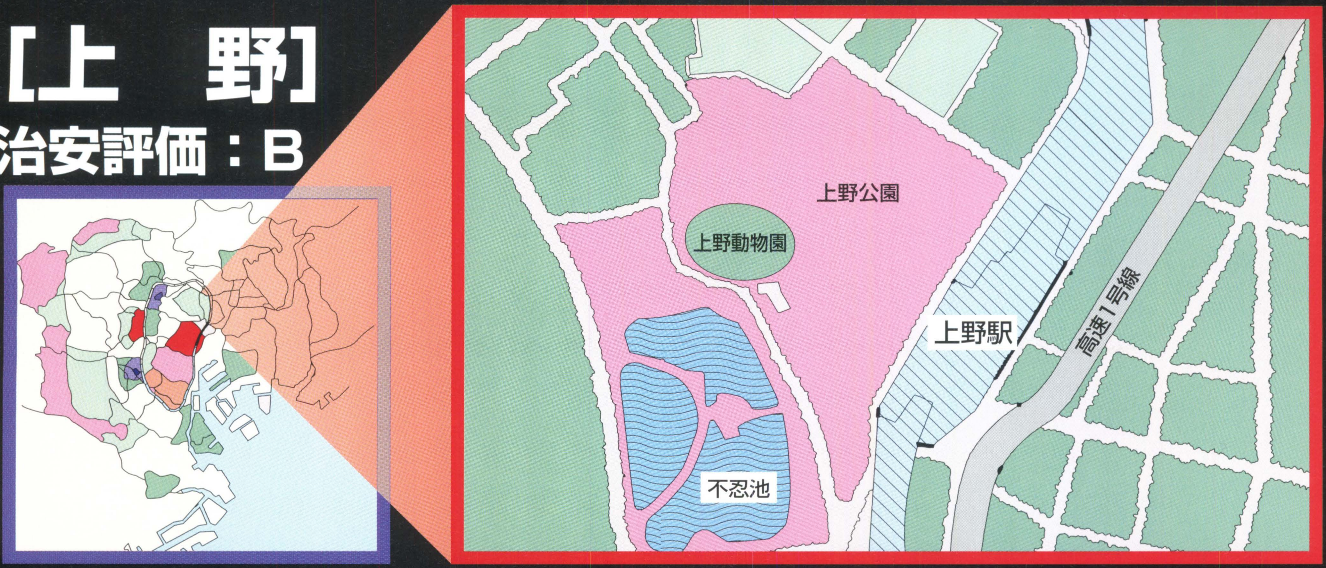
治安評価：B〜E



渋谷はあらゆる若者たち集まる場所だ。明日のスターを夢見るアーティストもいれば、自由と力を求めてストリート・ギャングになる者たちもいる。良くも悪くも若者たちが活躍する街なのだ

[上　野]

治安評価：B

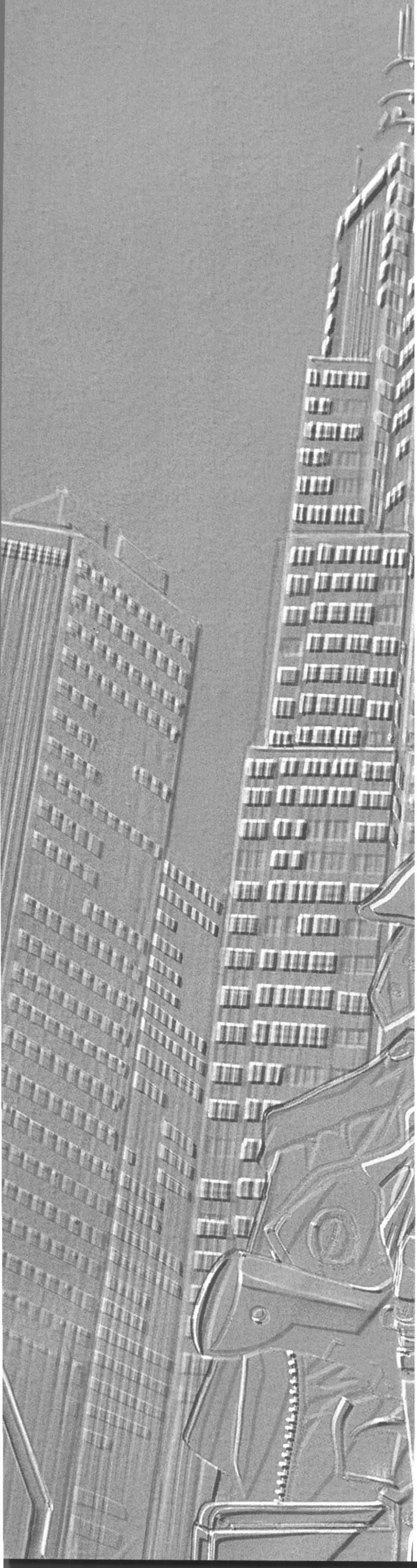


魔法の〈覚醒〉により上野周辺は木々の生い茂る自然の豊かな場所に変貌した。それにともない魔法使いたちがこの場所に住みつくようになり、上野は魔法使いたちが管理する街となった

TOKYO SOURCEBOOK

A SHADOWRUN SOURCEBOOK

SHADOWRUN TOKYO



本書は、ＦＡＳＡ社のロールプレイング・ゲーム『シャドウラン』の舞台設定資料で、日本独自のオリジナルサプリメントです。

観光ガイドのかたちでさまざまな内容が解説されていきますが、そこにはあくまで建て前上の情報しか含まれていないかもしれません。そんなときは、このデータバンクに先にアクセスしていったデッカーたちの書き込みを見てください（“＞＞＞＞＞［”という記号ではじまります）。かれらが、いろいろな本音や裏の情報を聞かせてくれるでしょう。

CREDITS

参考文献一覧

本書の執筆にあたって、次の文献を参照・一部引用しました。

『TOKYO EYE-SHOT』（富士見ドラゴンブック）
　地域解説はこの本に収録した内容に加筆・修正を加えています。
『Sprawl Sites』
　法律およびクレッドスティックの解説を参考および引用しています。
『THE GRIMOIRE THE MANUAL OF PRACTICAL THAUMATURGY 15TH EDITION,2053』
　式神に関するルールは、この本で取り上げられている“WATCHERS”のルールを基本にしています。
『SEATTLE SOURCEBOOK』
『LONDON SOURCEBOOK』
　全体の体裁、記述事項に関して。
『THE NEO-ANARCHIST’S GUIDE TO REAL LIFE』
『SHADOW BEAT』
『CORPORATE SHADOWFILES』
　設定事項に関して。

【執筆者】

江川晃／グループＳＮＥ

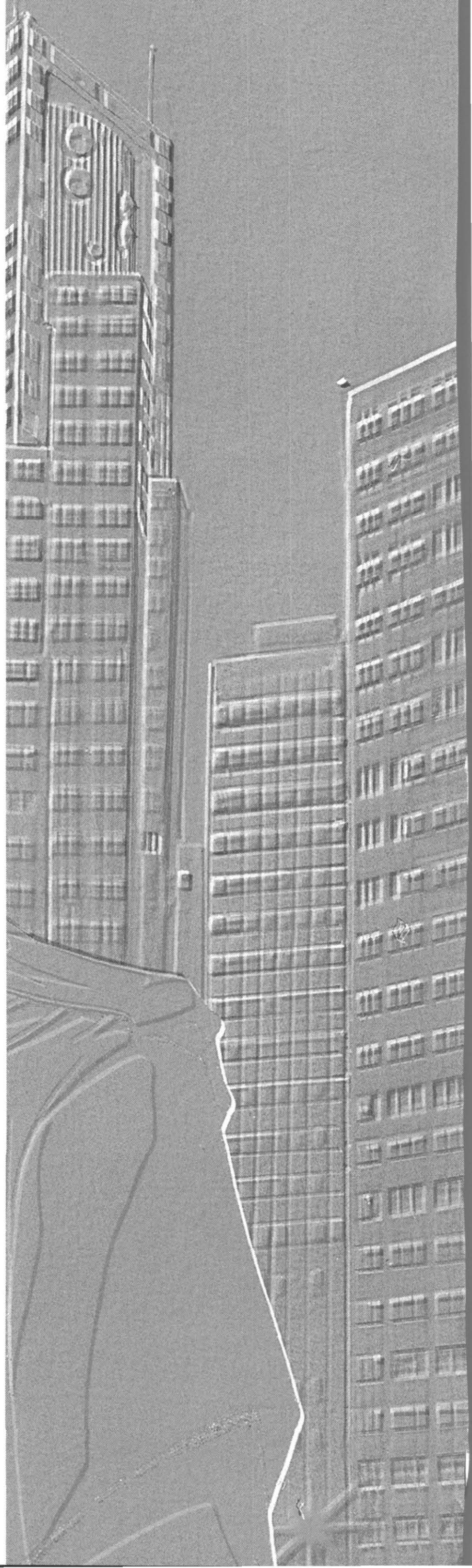
【グラフィック】

カバー原画	士貴智志
仕上げ	Production I.G.
背景	佐藤正浩
口絵イラスト	藤川純一
本文イラスト	藤川純一
	斉木一馬
	哉井涼
マップ	竜胆丈二
	森山忍
	古川綾（すたじお実験室）

【デザイン】

レイアウト	シグマＣＣ
編集	山上新介

ⓒ1996　Group SNE/Fujimishobo/FASA Corporation



TOKYOソースブック
目次

概説……12
観光シーズン……12
海外からの渡航手段……12
空路……12
海路……12
入国に際して……12
国内の交通手段……13
国内航空……13
道路交通……13
鉄道……13
日本の法律と警察組織……14
救急体制……15
物価……15

歴史……16
1990年代末～2000年代初頭……16
2011年……18
2013年……19
2014年……20
2016年……20
2021年……21
2029年……21
2035年～2039年……21

東京……23
基本数値……23
東京市街……23
東京での生活……24
経済状態……24
政治機能……24
教育……24
治安維持……24
生活レベル……25
東京での移動手段……26
医療……27
娯楽とメディア……27
東京をめぐるいくつかの問題……27

中央地区……29
中央地区の概観……29
東京の行政……29
経済状態……30
主要地区……30
新宿……30
西新宿……31
東新宿……33
渋谷……35
井の頭通り以東……36
井の頭通り以西……37
秋葉原……39
上野……41
千代田周辺……44
品川周辺……46
芝浦……47
六本木……48
池袋……49
池袋駅西部……49
池袋駅東部……50
羽田……51
周辺地区……52
西地区……52
渕社私有区……53
幕張臨海区……55
封鎖区……57

巨大企業……59
巨大企業の成立……59
合同評議会……60
主要企業……60
東京中央地区……60
東京渕社私有区……60
東京幕張臨海区……60
その他地方都市……61
都市の時代……62
主要都市の様相……63

法律……65
一般法と企業法……65
武器の分類……65
サイバーウェア……65
所持や運搬の許可……66
違反に対する罰則……66
犯罪と罰則……67
傷害罪と殺人罪……67
未遂……67
暴行……67
偶発殺人……67
謀殺……67
計画殺人……67
従犯……67

クレッドスティックとID……68
クレッドスティックの使用……68
財産情報……68
身分証明レベル……68
口座の開設……68
クレッドスティックとIDの偽造……69
ID照合のレーティング……69

日本における魔法の広がり……70
あまねく神の宿る世界……71

ゲームマスター・セクション……72
陰陽道……72
陰陽師……72
陰陽師の能力……73
陰陽師の特殊技能……74
式神……75
式神返し……75
結界……76
陰陽師の類型……76
調伏屋……77
式神使い……78
巫女（神道系魔法）……79
祭神……79
呪物……80
御座所……81
禊祓い……81
日本土着の覚醒種……82
アイキラー……82
ヴァンパイア……82
ウェンディゴ……83
大猿（ジャイアント・エイプ）……83
鵺……84
レシー……85
オーガ・スパイダー……85
河童……86
怨霊……87

概説
FACTS

観光シーズン

日本は四季の移り変わりがはっきりとしており、比較的穏やかで温暖な気候です。しかし、平均気温は、20世紀と比べて、やや上昇しています。

東京で最も平均気温の高い月は８月で、平均気温は30℃に達します。また、最も寒冷な月は１月で、平均気温は11℃です。平均湿度は56％程度で、真夏や真冬を除けば過ごしやすい地域と言えます。しかし、日本の国土自体は南北に長く、北の北海道と南の九州や沖縄では、気候がまったく異なります。北海道と沖縄では、年間の平均気温の差は実に10数℃にのぼるのです。

東京を訪れるのに最適の時期は、４～５月にかけてです。この時期は１年のなかでも最も晴天の日が多く、気候も温暖で過ごしやすいのです。

また、注目すべき気象現象として、８月から９月を中心に台風が上陸することがあります。観測技術の向上によって、かなり正確な進路の予知が可能になっており、実際の生活への影響はそれほど大きくありません。

>>>>>［奇妙なことに、台風の直撃を“絶対に”受けない街がある。最近の進路の予知は完璧になっているにも拘らずだ。まゆつばものの話だが、シャーマンが精霊を操って台風の進路を変えてるって噂もある］<<<<<

――影法師（20:48:05／12-15-49）

海外からの渡航手段

日本は島国であるため、海外からの渡航手段は空路と海路しかありません。現在では海路は上流階級向けの客船が中心で、渡航手段として占める比率はごくわずかに過ぎません。

●空路

空路の表玄関は、東京湾に浮かぶ幕張海上空港です。ビジネスの新たな中心地となっている幕張へ直接連絡しているうえに、千葉、横浜といった重要な都市への接続点になっています。このため海上空港の発着量は膨大で、拡張工事の完成が待たれるところです。

おもな発都市からの航空料金は次のようになっています。

航空料金

発都市	料金
シアトル	2,000～2,500¥
シアトル（亜軌道）	2,500¥
ニューヨーク	2,700～3,200¥
ワシントン	2,750～3,250¥
パリ	1,800～2,400¥
ロンドン	2,000～2,500¥
ロンドン（亜軌道）	3,500¥

>>>>>［亜軌道っていうのは、“飛ぶ”というより“撃ち出す”って感じの移動方法です。ちょうど、石を放り投げるみたいな感じです。機体に翼はついてますけど、軌道の一番高いところは大気圏のはるか上になりますから、再突入と着陸のときしか使わないんですね。こいつは時間の短さが売り物で、シアトル～東京間を１時間足らずで移動できるんですよ］<<<<<

――シルフィード（02:43:11／01-27-50）

●海路

海路は、アジアを中心に港を持つさまざまな都市で利用されています。貨物輸送が中心で、旅客用は上流階級以上を対象とした豪華客船が何隻か就航している程度です。海外からの旅客輸送は空路が中心になっています。

豪華客船のなかでは、横浜をホーム・タウンとするブルース・クランの“鳳瑞（ほうずい）”、“翔鳳（しょうほう）”の２隻が有名です。どちらもかなりの大型客船ですが、乗客数は乗員も含めて700～800人程度に制限されています。“鳳瑞”、“翔鳳”のどちらも世界一周の航路が設定されていて、東京に寄港するのは半年に１度です。こうした豪華客船に乗るには、企業の下級社員なら２年分の年収に相当するくらいの料金と、すでに顧客になっているメンバーの推薦が必要です。

>>>>>［メガ・コーポの御偉方のなかには、ずっと鳳瑞に乗ったまんまで、衛星通信で仕事をやってるって大物までいるそうだ。羨ましい御身分だねえ］<<<<<

――ランド・ブリーズ（15:13:27／02-08-50）

入国に際して

東京では海外からの渡航者に対する対応が厳しく、許可がなければ出入りできない施設も数多くあります。また、基本的に東京以外の都市に自由に出入りすることもできません。

また、日本では、それぞれの都市がなかば独立したようなかたちになっており、渡航者への対応も都市によって異なります。国際空港や港を持つ都市では入国の審査も非常に厳しく、入国後もその都市から出ることができないのが普通です。

海外から東京へ入国する場合、数十の項目にわたる厳密な医療検査証明が必要です。これは、海外の風土病や<覚醒>後に登場した新型ウイルスの流入を防ぐためとされています。2010年のVITAS禍以来の措置で、入国時の審査で最も重点が置かれています。こうした証明がなければ、入国を拒否されるのが普通です。

“個人での”サイバー・プログラムの持ち

こみも禁止されています。持ちこみが発覚した場合は、没収に同意すれば入国が認められますが、拒否した場合は強制送還の措置がとられます。また、魔法の能力を持つ者は、あらかじめ申告して登録しておかなければなりません。

>>>>>［あの検査証明ってのは、なんとかならないもんかね。1項目でも欠けてると、へたすりゃそれだけで入国拒否さ。わざわざ金と時間をかけてやって来る奴のことも考えてほしいもんだ。そのうえ、年ごとにどんどん項目が増えていきやがる。たまったもんじゃない］<<<<<

——小龍（22:32:12／12-02-49）

>>>>>［でかい企業の後ろ盾でもあれば別だが、メタヒューマンは、入国審査でいろいろと難癖をつけられると思っといたほうがいい。それは、あんたがオークでも、トロールでも、エルフでも、ドワーフでも関係ない］<<<<<

——神の手（03:10:45／12-11-49）

国内の交通手段

日本では、それぞれの都市への出入りは厳重に管理されています。特に、都市に入る場合は厳しくチェックされるのが普通です。こうしたチェックは“審査”と呼ばれます。審査の手段は、クレッドスティック照会や、声紋、指紋、網膜、細胞の照合など、都市によって異なります。しかし、管理企業につながりのある系列都市間の移動では、都市に入る場合のチェックもゆるやかです（68ページを参照）。

しかし、“中立都市”東京（旧23区から西を中心とした一帯で、現在では西地区、中央地区と呼ばれる地域）への出入りに関しては、ほとんど制限がありません。一方、同じ“中立都市”でも、京都市街への出入りは厳しく制限されています。

●国内航空

空港を有する都市のあいだでは、国内線の航路が整備されています。しかし、企業の専用便や輸送便が主力を占めていて、一般向けの便はわずかしかありません。総じて料金も高く、都市に到着したときの“審査”にもかなりの時間をとられるので、一般の旅客用としては鉄道に人気が集中しています。

東京、千葉への中継点としては、成田空港が用いられています。

●道路交通

高速道路網の整備は、国内交通の効率化を目指して、最も力のそそがれた分野の一つです。特に主要都市を結ぶ幹線高速道路は、早くから整備が進められました。しかし、そのあいだに都市の独立化が進み、他の交通網と同じく各都市の出入りは厳しくチェックされるようになりました。幹線高速道は速度無制限になっており、また自動操縦機能を備えた車が登場したこともあって、現在では高速道路で渋滞が引き起こされることは珍しくなりました。しかし、都市の近くでは、乗り入れのさいの厳しい審査によって、“審査渋滞”が引き起こされることがあります。

>>>>>［“審査渋滞”ってのは、何かヤバいタレコミやら通報があったときによく起こる。たとえば、企業爆破の凶悪犯が逃亡中って通報でも入れば、途端に審査が厳しくなるってわけさ］<<<<<

——瑞雲（18:26:40／03-15-50）

●鉄道

主要都市内での移動手段としては、建物の高層化にともない、何層かに分かれたモノレール鉄道が主流になっています。特に東京では、建物の過密化と高層化が著しいため、モノレールが地上交通の主力になっています。また、地上の運行機関としてバスを使う地域もあります。これは、道路に設置された送電グリッドを運行する自動運行バスが主流です。

都市間の移動手段としては、諸都市を結ぶ高速鉄道が整備されています。この高速鉄道には2種類の切符があります。一つは、都市への出入りでわずらわしいチェックを受けずに済む“優先切符（フリーパス）”です。一般で優先切符を手に入れるのはなかなか困難で、優先切符を利用するのは企業の上級社員が中心になっています。優先切符はそれ自体が非常に高価なうえ、購入するときには資格審査まであります。メガ・コーポレーションの社員でも、それなりに高いポストについていなければなかなか手が出せない代物です。

高速鉄道のもう一つの切符が“一般切符（ジェネラル）”です。一般切符は、優先切符と比べれば非常に安価ですが、優先切符用の客車に入ることはできず、都市到着時のチェックも通常通り厳重に行なわれます。

高速鉄道は、現在では都市と都市を結ぶ交通手段としては最も頻繁に用いられており、駅構内の管理もいきとどいています。特に優先切符客の乗降口は非常に清潔に保たれています。自動清掃機が頻繁に動き回り、床にはほこり一つ落ちていません。また、警備も厳重で、構内のあちこちに警備員の姿が見受けられます。これは企業の上級社員による利用が多いためで、優先切符客の乗降口付近では、不法居住者（スクワッター）の排除も徹底しています。

幹線鉄道を独占する企業は各都市をつなぐという性格上、国有になっていますが、“日本高速軌道”という企業が実際の管理を行なっています。

>>>>>［日本国内での移動は、ちょうど外国へ行くようなもんだと思っとけばいい。都市の一つ一つがちっちゃな国みたいなもんだ。どこかの街に入ろうとするたび、あれや、これやと審査される］<<<<<

——ネイル・マーク（19:18:24／11-30-49）

>>>>>［都市へ入るだけにも厳重な審査を受けなきゃならないご時世じゃ、昔ながらの“観光”旅行ってのは、ひどく難しいもんになっちまった。いきおい、“観光”客は東京に集まるわけさ。東京は、何者も拒まない街だからな］<<<<<

——白狐（04:52:31／12-01-49）

>>>>>［“何者も拒まない街”、ねえ。それより、“何者も喰らいつくす街”ってほうが正しいんじゃないの］<<<<<

——小龍（12:01:50／12-21-49）

日本の法律と警察組織

日本国内の法律体系や治安の維持は、都市の独立性が高まるにつれて、独特の展開を見せました。その最も典型的な例が“都市規約”です。

国内共通の法律は整備されていますが、そうした法律より、“都市規約”と呼ばれる各自治都市での取り決めが優先されるのです（都市規約に対して、国内一般の法律は“共通法”と呼ばれます）。都市規約の内容はさまざまで、犯罪の処罰などは各都市で異なります。しかし、企業に対する犯罪行為への罰則が厳しくなっていることは、どの都市でも共通しています。民間での犯罪（たとえば、個人を対象にした窃盗）に対する処罰は共通法に定められていますが、実際には都市規約で定められた罰則が適用されるわけです。このため、ある都市では犯罪ではないようなことも、他の都市に行けば立派な犯罪になる場合があります。このため、一般の旅行者でも、地方都市を訪れることになった場合は充分な下調べが必要でしょう。

民間での犯罪は、それぞれの都市の“警察”が取り締まります。この警察組織は、その都市を管理する企業が運営しています。そのため、警察の能力は都市によって大きく異なります。都市全域の治安を完全に維持している都市もあれば、重要地域の治安維持にだけ重点を置いている都市もあります。

＞＞＞＞＞［たとえば、普通なら、通りで歌を歌ったところで犯罪になんかなるわけありません。これが常識です。ところが、です。ある街では、たったそれだけのことが犯罪になってしまう。まさに、常識はずれとはこのことでしょう。その街は商品の宣伝放送に力を入れてるものだから、往来で歌を歌うとそれを邪魔したことになるらしいのです。実際、どこまで厳しく取り締まってるかは知りませんが、都市規約のなかにはそのくらいバカバカしいものがあるってことです］＜＜＜＜＜

――ミンストレル（07:54:37／4-17-50）

企業犯罪や企業同士の争い（たとえば都市間の紛争）に対する罰則は、都市規約ではなく共通法で規定されています。このため、企業の犯罪を専門に取り締まる機関が存在します。それが“企業活動管理局”（Administration Department of Corporate-activities、“企管”“ＡＤＣ”などと呼ばれています）です。企業活動管理局は、企業の関係する問題なら、特許問題から企業同士の“物理的な”衝突まで非常に幅広い範囲の問題を扱います。

問題の処理に用いられる手法もさまざまで、事務的な調停や提訴の審議を行なったり、場合によっては武力による介入を行なうこともあります。また、企業犯罪の捜査を行なうこともあり、専門の捜査官が置かれています。

＞＞＞＞＞［ランナーにとっちゃ、企業のセキュリティだけでなく、ＡＤＣも厄介な相手だ。なにせ連中は、“企業犯罪”を暴くことが生きがいときてる。そして、企業犯罪を証明するには、まず手足になって動いてる奴を捕まえることだ。だが、企業はえぬきの工作員を捕まえたところで、そいつらは忠誠心も一流ときてるから口を割らせるのは難しい。そこで、連中は“雇われただけの”ランナーに目をつけることになる。金で雇われただけのランナーなら、口を割らせるにもそれほど苦労はいらないってわけだ］＜＜＜＜＜

――正宗（11:23:54／09-11-49）

＞＞＞＞＞［確かに、連中のしつこさときたらトレースＩＣどころじゃないぜ。俺たちを捕まえるために銃まで持ち出して、スクワッターたちを大勢巻き添えにしやがったことがある。あんとき逃げおおせられたのは、奇跡に近い］＜＜＜＜＜

――ブライトエッジ（02:27:07／09-12-49）

＞＞＞＞＞［ＡＤＣが血眼になってランナーを追っかけてるのは、本当のことだ。しかし諸君、ＡＤＣのエリート捜査官といえど人の子だ。どこかのメガ・コーポと“仲よく”してる奴だって少なくない。“スポンサー”が雇ったランナーを見逃すこともあるし、うまくコネをつけられりゃ捜査の情報を流してもくれる。そういう奴をうまく利用できるようになってこそ、一流のランナーというものだ］＜＜＜＜＜

――雅黒（03:03:03／09-15-49）

＞＞＞＞＞［“ＡＤＣの捜査官といえど人の子”……。確かに、オークやトロールの捜査官は見たことありませんね］＜＜＜＜＜

――ロング・ファング（21:42:27／11-05-49）

＞＞＞＞＞［“武力で介入する”と言っても、彼らは銃の力だけじゃなく、大義名分って奴まで武器にしてる。ＡＤＣと戦うのは立派な“反逆行為”だから、うかつにＡＤＣを攻撃しようもんなら、静観を決めこんでるメガ・コーポが乗り出してくるかもしれないってことね］＜＜＜＜＜

――涼風（02:44:02／7-15-50）

東京でも、企業による犯罪はＡＤＣが扱いますが、民間で起こった事件は“東都警備（= Eastern Capital Police、略称ＥＣＰ）”という組織が処理します。東都警備は複数の企業が合同で設立した警察企業で、犯罪者を逮捕する権限を持っています。しかし、ＥＣＰが積極的に犯罪を捜査することはまれで、現行犯逮捕が主流です。これは、ＥＣＰが犯罪の捜査より防止に重点を置いているためで、パトロールや警備を熱心に行なっています。最も警戒が厳重な地域では、30分に1度程度の割り合いでパトロールが巡回していることになり、犯罪の防止に大きな効果をあげています。また、他にも、“個人的な”警備を請け負う企業もあり、東京では犯罪防止の意識が根強く広がっています。

＞＞＞＞＞［“犯罪の捜査より防止に重点を置いている”ってのは、結構な言い分だ。だが、これは、捜査に大量の人手や時間を費やすより、普段から適当にそのへんを流して働いてることをアピールするほうが安上がりってだけのことだ。つまるところ、ＥＣＰは警察じゃなくて、あくまで企業なのさ］＜＜＜＜＜

――ネイル・マーク（10:23:43／02-13-50）

＞＞＞＞＞［もう一つ言っとくことがあった。警備やパトロールに力を入れているとは言っても、ＥＣＰが地区ごとに警備体制に強弱をつけているのも有名な話だ。表向きはそんなことはないってことになってるから、これは、まあ公然の秘密ってやつだ。警備が厳重な地域じゃ、30分に１度のパトロールも、治安の悪い一帯じゃ一日中待ってもやって来ない。

要するに、ＥＣＰも企業の要人なんかは全力で守り、善良な一般庶民には冷たいってことだ。かくして、善良なる市民の我々は、自分で自分の身を守らねばならん］＜＜＜＜＜

――ネイル・マーク（10:25:52／02-13-50）

救急体制

日本では、各都市に公的な救急機関が整っています（“公的”とは言っても、実質的には管理企業が運営しているわけですが）。こうした救急機関は、21世紀初頭の災害多発期をきっかけに整備が進められるようになり、2010年のVITAS禍の時期には、現在とほぼ変わらない体制が整えられました。救急体制の充実ぶりは世界でも有数です。昔ながらの119番で救急出動を要請することができ、これは国内各都市で共通の番号になっています。救急車両が到着するまでの時間は都市によって異なりますが、5〜10分が平均です。

東京の救急機関として、2035年の東京紛争からの復興事業で設立された東都病院が有名です。ただし、東京は例外的な都市で、公的な救急機関の他にも一般の救急医療会社が活躍しています。

救急医療会社は、公共の救急機関では受けられないさまざまなサービスを盛りこんでおり（たとえば、登録制で臓器培養を行なうなど）、ここ数年のあいだに急速にシェアを伸ばしています。そうした一般の救急医療会社のなかで最も有名なのが、アメリカに本拠を持つ“ドク・ワゴン”です。ドク・ワゴンは数ある救急医療会社のなかでも最も高い実力を持っていると言われていますが、公共救急機関の整った日本には、なかなか進出が果たせないでいました。現在でも、ドク・ワゴンがカバーしているのは、私有地を除く、東京の各地区（東京の区分については後述）だけで、それ以外の地域への出動は認められていません。

＞＞＞＞＞［ドク・ワゴンは、ヤバい橋を渡るランナーにとっちゃありがたい会社だ。なんといっても、客が銃で撃たれてようが、刀で斬られてようが、おまわりやＡＤＣのくそったれどもに通報したりしない。こんなふうに、契約者の秘密を厳守してくれる救急会社は、ここぐらいだからな。おまけに、実力のほうも一級品ときてる。契約料の高さがたまに傷だが］＜＜＜＜＜

――正宗（19:06:18／10-21-49）

＞＞＞＞＞［そう言えば、日本じゃ、ドク・ワゴンの契約者の多くはシャドウランナーじゃないかって話もありますね。あとは、東京の支社で働くメガ・コーポの御偉方も多いとか］＜＜＜＜＜

――ロング・ファング（20:04:03／10-22-49）

物価

それぞれの都市の物価は、管理企業の手にゆだねられており、都市によってまちまちです。一般に管理企業が得意とする製品は安く、他都市から持ち込まねばならない製品は高くなる傾向があります。

東京の物価は、企業の自由競争という背景があるのでかなり流動的ですが、総じて安定しています（世界的な水準から見れば、物価はやや高めです）。しかし、熾烈な経済戦争の舞台となって、物価が混乱することもあります。たとえば、ある巨大企業が新製品を発表した場合、競合する企業が突如として価格競争を仕掛け、物価の安定が崩れることがあるのです。

歴史
HISTORY

1990年代末～2000年代初頭

20世紀後半の日本は、社会の情報化が急激な進展を見せました。電磁気的な干渉を受けない光学チップの開発により、コンピュータ同士を結びつけたネットワーク作りが積極的に進められたのです。しかし、まずネットワークの拡張や機能の充実が重視され、システムを守る保安手段の確立はその必要性が叫ばれていたものの、二の次に追いやられていました。ネットワークが発展するにつれて、社会のさまざまな分野で飛躍的な能率化がはかられましたが、同時に社会全体がコンピュータへの依存を一段と強めることになったのです。こうしたネットワーク化の波は一般家庭にも押し寄せ、手軽にいろいろな情報を手に入れたり、自宅にいながら学校の授業を受けたりすることができるようになりました。しかし、実体のないデータのやりとりだけでさまざまな事柄が処理されるということは、もしネットワークが機能を停止してしまうと、大きな混乱を巻き起こす危うさを秘めていました。一部ではそうした危険性を危惧する声もささやかれましたが、ネットワーク化の波にさらされるなかでは、なかなか省みられることはありませんでした。

ネットワーク整備の波は、それにうまく対応できた企業と波に乗り遅れた企業のあいだの格差を広げることになりました。コンピュータ・ネットワーク整備に早い時期から名乗りをあげた企業は、巨大化したネットワークを管理することで、莫大な利益を手にしました。競争に出遅れた企業は、こうした企業が用意したネットワークに頼るかたちになり、持てる企業と持たざる企業がはっきりとわかれてしまったのです。

しかし、こうしたコンピュータ万能の社会は、思わぬかたちでつまずきを見せることになりました。ネットワークの支配企業に対する“コンピュータ・テロ”が横行するようになったのです。日本のコンピュータ・ネットワークは、現代（2050年）まで２度の危機にさらされていますが、これはその最初の事件として知られています。

はじめの頃は、ネットワークを通じて企業のコンピュータ・システムに侵入し、データやプログラムを破壊するといういわゆるハッカー犯罪が多く見られましたが、やがてシステムを完全に乗っ取るという大がかりな犯罪へとエスカレートしていきました。いずれも大企業を狙い撃ちにして、システムを支えるプログラムやデータが破壊されました。さらに波紋を投げかけた事件として、ミサキ電子本社の封鎖事件があります。

一般家庭用の回線からミサキ電子社のコンピュータに侵入した犯人は、まず通信手段を遮断して外部に“臨時休業”という偽の情報を流しました。さらに、コンピュータに管理された電子式の扉を完全に閉ざしてしまい、数時間のあいだ本社ビルを外部から封鎖してしまったのです。この事件そのものによる被害は微々たるものでしたが、一般の回線からシステムに侵入して建物を完全に乗っ取ることができたという事実は、非常に大きな衝撃を与えました。

これ以後、コンピュータ・テロは激しさを増し、航空機の航路管理をしていたシステムを停止させて空港での衝突事故を引き起こしたり、金融関係のシステムを破壊して個人や集団の資産情報を失わせるという事件が続発しました。

コンピュータ・ネットワークの麻痺は同時に都市機能の麻痺を引き起こし、交通事故の多発や犯罪の増加を招きました。また、コンピュータへの依存を強めていた大規模な企業ほど、活動に深刻な影響を受けています。

いずれの場合にも、ネットワークの貧弱な保安手段を嘲笑うような巧妙な手口が駆使され、社会全体をカバーするコンピュータ・ネットワークの確立は暗礁に乗り上げてしまいます。こうした犯罪の背景には、社会の中心となりつつあったコンピュータ・ネットワークを企業が支配するということに対する不安感があったと言われています。また、こうした一連の犯罪は、コンピュータを狙った新たなテロリズムの登場として受け止められることになりました。

コンピュータ・テロが企業の活動に与えた影響は大きなものでした。高度な専門知識を駆使したコンピュータ犯罪に対する脆さをさらけだすことになったのです。コンピュータ・ネットワークに依存した活動の多くは暗礁に乗り上げることになりました。また一般家庭への影響も大きく、日本中のすべてのコンピュータをネットワークにまとめあげるという動きは一時的に頓挫してしまいます。

企業は、ネットワークの拡張だけを重視したことに対する報いを受けることになりました。この教訓を基に、企業はコンピュータの保安手段の開発に力を入れはじめます。一時的に頓挫したとはいえ、コンピュータ・ネットワークによる能率化を捨て去ることはできない状態になっていたのです。コンピュータ・テロは巨大な力をつけつつあった企業への抵抗という背景を持っていたのですが、逆にそれがコンピュータ技術の熱心な開発につながり、のちに企業の勢力強化を招いてしまう結果になります。数年後には、コンピュータ・ネットワークはテロの打撃から完全に立ち直りますが、汎用性を備えた高度な保安手段が開発されるのは2020年代のころです。このころには現在のサイバーテクノロジーの基礎となる技術が確立され、日本の電子関連メーカーは優れた技術力を誇るようになっていました。2020年代には、侵入者の居場所を探知するという現在のＩＣの原型にあたるプログラムも開発され、ソフト、ハードの両面でコンピュータ技術はさらに飛躍的な

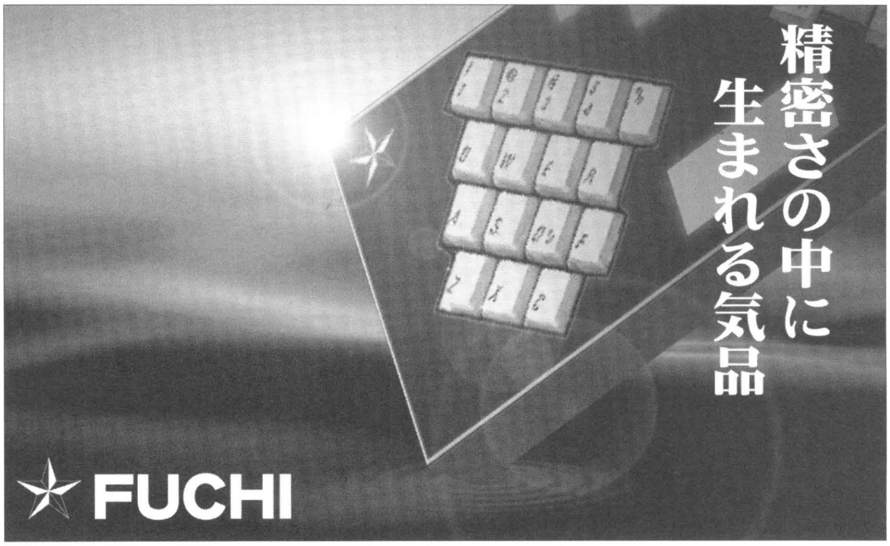
進歩を遂げるのですが、それまでのあいだは、技術的ないたちごっこの連続で、コンピュータ・テロリストとの戦いは泥沼化の様相を呈したのです。

テロリストたちのあいだで、このコンピュータ・テロで“最後の爆弾”と呼ばれるウイルスがネットワークのどこかに仕掛けられたという噂も流れました。何年か後に“爆発”してネットワーク全体を破壊するとまでささやかれましたが、本当にそれほどの効果を持っているのか、あるいは“爆弾”が仕掛けられたこと自体が事実なのかどうかはわかっていません。

コンピュータ・テロによって企業の活動が縮小したのは事実ですが、それは一時的なものに過ぎませんでした。しかし、2004年には、コンピュータ・テロ以上に深刻な影響を及ぼす事件が発生します。同じ地域で同じ年齢層の人々が、数十人から多いときは数百人単位で倒れていくという、謎めいた集団死現象が報告されるようになったのです。この前後には、それまで世界各国が抱えていた問題が、それぞれさまざまなかたちで噴出しています。この集団死現象も、何か日本特有の問題を含んだ現象ととらえられています。

この謎の現象は主要な労働層を直撃し、働き盛りの人口の減少を招くことになりました。死者の数は労働人口の数パーセントにのぼり、深刻な人手不足や購買力の低下を引き起こしたのです。コンピュータ・テロの収拾で疲労していた企業は、さらに打撃を受けることになりました。集団死現象は、頻度こそ少なくなったものの、2050年代に入っても各地で報告されています。原因についてはまだ明らかにされていないことが多いのですが、最近になってごく微量の特殊な汚染物質によって引き起こされるという説が注目を集めています。

また、この時期は、さまざまな災厄が各地で頻発するということが起こっています。地震や火山噴火、連続的な台風の襲来などに見舞われたこの時期は、“災害多発期”と呼ばれています。立て続けの災害は莫大な被害をもたらしましたが、その災害からの復興で大きな役割を果たしたのが地方に進出をはじめていた企業です。こうした企業は災害復興を進めながら、それぞれの都市に基盤を置くようになっていきました（こうした活躍も、企業の都市支配を強める原因の一つです）。その一方で、企業の手が入らなかった地域は、現在になっても災害多発期の爪痕が色濃く残っています。



21世紀初頭は各地がさまざまな天災に見舞われましたが、東京は、災害多発期のただなかでさえ、そうした災害とは縁がありませんでした。これは災害多発期のなかでも特異的な現象と言われています。東京で、21世紀初頭から現在までに起こった“災害”と言えば、2010年のVITAS禍があるくらいです（2035年の“東京紛争”で人為的な破壊はなされましたが）。

>>>>>［東京以外の街じゃ、あちこちが火山の噴火に巻きこまれたり、地震で大きなダメージを受けたりしてた。東京でも、そのうち大地震が起こってめちゃくちゃになるって噂が流れたし、学者連中もそれを否定しなかった。おかげで、東京を捨てて出ていく奴はいるわ、ひどい暴動が起きるわで大変な騒ぎになった。だが、いまになっても大地震とやらは起こってない。あの騒ぎはいったいなんだったのか？　ひょっとして、恐れるべきは、天災じゃなく、我々自身なのかもしれないな］<<<<<

——白狐（02:54:21／11-30-49）

>>>>>［多発期に地震が起こらなかったことについては諸説紛々、まさに百家争鳴の有様だった。だが、何か魔法的な作用で地震を逃れたのだろうという点では、みんな意見が一致している。実際、“科学的な”観測では、いつ地震が起きても不思議じゃないような状態だったらしい。魔法で地震を止めたっていうなら、いったい、どこの、誰が、どうやって、そんな芸当をやってのけたのか……］<<<<<

——影法師（09:11:34／12-05-49）

>>>>>［どいつも、こいつも、大事なことを忘れてるんじゃないか。“科学的な”観測じゃ、いまだに地震の危険が去ったわけじゃないんだぜ。魔法で地震を抑えこんだってのは確かにロマンチックな話だが、そんなものを過信しないことだ。さもなきゃ、忘れた頃にドカンとでかいのが来るかもしれないぜ］<<<<<

——ランド・ブリーズ（11:35:47／01-28-50）

コンピュータ・テロと災害多発期に起こったさまざまな災厄は、経済を激しく揺り動かし、先行きの見えない深刻な不況を進行させることになりました。この影響のため、もはやそれまでの単位では対応できないほど通貨の価値が下がってしまいます。そこで、通貨単位を変更して応急処置的な対応が行なわれました。こうして生まれた新たな通貨単位が“新円（ニューエン）”です。急場しのぎで産み出された新円は、やがて巨大企業の経済力によって世界的な通貨として成長を遂げることになります。

立て続けの大打撃から立ち直るために、やがて企業の再編成が活発に行なわれるよ

うになりました。生き残りを賭けた各企業は、一つに集まることでこの危機を乗り越えようと、積極的に合併を繰り返したのです。企業の再編成は数年から十年の長期的な見通しで進められ、強い勢力を誇る巨大企業、メガ・コーポレーションが誕生しました。災害多発期以来、東京に支社を残して本社を地方都市へ移転させるという動きが活発で、企業の活動拠点は徐々に東京から地方へと移っていきます。日本の巨大企業は世界的に見ても早い時期に成立しており、それが競争力を強める原因の一つになりました。さまざまな企業を取り込んで成立した巨大企業は高い資金力を持ち、やがて政治との結びつきがあらわになっていきます。すなわち、巨大企業が政府に対する“スポンサー”としての役割を果たすようになったのです。東京への集中を避けた巨大企業は、地方に基盤となる都市を定めて、独自の“城下町”として整備を進めていきました。このことは、のちの企業による都市管理のさきがけになりました。また、このころ、東京に本社を構える巨大企業は渕工業電子（フチ・インダストリアル・エレクトロニクス）と朝倉電子技術（のちに渕社に吸収）の２社のみになっています。

地方都市に進出した各企業は、資金的な援助というかたちで行政的な面にまで影響を及ぼすようになります。やがて、さまざまな行政機能を肩代わりするようになった巨大企業は、その都市をいわば“支配”するようなかたちにまで発展を遂げます。しかし、これは同時に、企業の管理を嫌う一種の“難民”を数多く産み出すようになりました。そうした“難民”たちは、独立した企業がひしめきあう東京へと流れ込んでいます。

>>>>>［巨大企業の系列に組みこまれるのを嫌った企業は、会社ごと東京に越してきて独立企業としての立場を守ろうとしたわけだ。いまでも、こうした独立企業の吸収合併は珍しくない］<<<<<

――小龍（22:07:54／10-03-49）

日本の企業が統合による巨大化によっていままで以上に強大な経済力を持つようになったことは海外にも波紋を投げかけ、たびたび抗議デモなどが繰り広げられるようになりました。このころから、海外では、日本を巨大企業に支配された“帝国”と呼ぶようになっており、自分の国や都市がやがて日本の企業に支配されてしまうのではないかという不安感が広がっていったのです。こうした悪感情の広がりは、世界的な社会不安とも重なって、やがて企業に対するテロの横行を招くことになりまた。

渕、レンラク、三浜の巨大企業三社の本社同時爆破事件や、要人誘拐事件といった巨大企業を標的にしたテロ、さらには企業とは無関係の市民を狙った無差別テロが各地で頻発しました。コンピュータ・ネットワークの破壊や集団死現象による社会不安も手伝って、それまで高い治安を誇っていた日本の都市は大きな治安の低下を招いたのです。一部の大都市では、一般市民が安心して外を出歩けないという状況にまで発展しています。

しかし、自衛に乗り出した企業が独自の警備部隊を成立させるようになって、ようやく最悪の時期を脱します。こうした警備部隊が、その企業が管理する都市の治安維持に力を貸すようになっていったのです。

2006年に打ち上げられた太陽電力衛星によって、日本は、石油資源の海外への依存から抜け出しました。衛星が集めた電力はマイクロ波によって地上に送り届けられます。この衛星は、主要な巨大企業が共同して打ち上げたもので、打ち上げに参加した企業は衛星から送られたエネルギーの配分を決定する権利を握ることになりました。打ち上げに加われなかった企業が管理する都市は、他の都市から電力を買い入れねばならず（それでも、海外から石油などを輸入するよりは安上がりです）、都市のあいだに次第に格差が見られるようになっていきます。

都市が拡大を続ける一方、都市区域を離れた地域では急速に原野化が進みました。平野部や山地には森林が生い茂り、都市を結ぶ地上交通網に大きな影響を与えました。現在でも、地上交通の維持には莫大な費用が必要になっています。

【2011年】

2011年は、世界が一つの転機を迎えた年です。VITASの大流行に続いてエルフ、ドワーフといった“取り替え子”が誕生しました。この年は“混沌の年”と呼ばれ、日本でもさまざまな混乱が起こっています。

企業の地方への進出は盛んになっていましたが、それでも東京がビジネスの中心地であるという状態は変わらず、東京では企業による都市の管理も成立する余地はありませんでした。東京は、災害多発期を奇跡的に無傷で乗りきりましたが、こうした人口の流入によって大きな問題を抱えることになりました。それが、2010年のVITAS禍です。企業の管理によって独立性を強めていた地方都市は、VITASの流行が大きく取りあげられるころには、都市への人の出入りを厳重に管理することで独自にVITASに対する対応を進めました。災害多発期に大きな被害にあった都市では、優れた医療体制が整えられており、比較的早い時期からVITASの猛威に対処することができたのです。

その一方で、東京の状態はかなり深刻でした。人口の流入により、かつてないほどの過密状態になっていた東京では、VITASは大いに猛威をふるいました。医療機関はどこも満杯になり、何の処置も受けられないまま死んでいく患者も少なくありませんでした。この伝染病の猛威によって、東京では実に人口の３割以上が失われたと言われています。

日本におけるVITASの猛威は、海外と比べれば比較的小さく収まったと言えるかもしれません。海外では人口の30パーセント近くが死亡した例がありますが、日本の死亡者は人口の数パーセント程度に留まりました（それでも、犠牲者の数は莫大ですが）。この要因の一つに、海外からの流入者を閉め出したことがあります。厳しい入国制限を行ない、ヒステリックなまでにVITAS感染者（あるいは少しでも感染の疑いがある者）の流入を防いだのです。たとえ日本人であっても、海外旅行者や外国への駐留社員の帰国が認められなかったことさえあり

ます。

また、この年には、いわゆる魔法現象が広く見られるようになっていきました。“エルフ”や“ドワーフ”と呼ばれる子供たちが生まれた以外にも、ごく普通の思春期の子供たちを中心に、“見えない友達”を操って物を動かしたり、何もないところから火を放ったりといった能力をふるう者が数多く現れるようになったのです。こうした“特異な能力”は数年前から少しずつ報告されるようになっていましたが、この年になって報告例が急増しています。また、一部の研究機関や巨大企業は、いちはやくそうした能力の研究に乗り出しました。

それでも魔法現象は一般にはなかなか認められませんでしたが、この年の終わりには決定的な事件が起こります。グレート・ドラゴン“龍冥（リュウミョウ）”が、長い眠りから目を覚まし、姿を現わしたのです。この事件は、それまで魔法現象を信じなかった人々の考えかたさえ一変させるほどの衝撃を持っていました。

20世紀末から続いた異様な事件の衝撃は、年が変わった2012年になってもさめる気配を見せませんでした。やがて、社会全体が激しい不安感に包まれ、それは各地で大きな暴動につながりました。こうした暴動を抑え込むのに目覚ましい活躍をしたのが、優れた装備と高い士気を誇る企業の警備部隊でした。

暴動やテロに対して有効な対策をとることができなかった政府に絶望した有力な巨大企業は、2012年に“合同評議会”を結成します。評議会の発言力は絶大で、それまで背後に隠れがちだった巨大企業の影響力が、一般にもはっきりと認められるようになっていきます。こうして、企業による支配が徐々に確立していったのです。

評議会に権力が集中するようになると、それまで影を潜めていた巨大企業同士の争いが表面化しました。それを象徴する例が、三浜コンピュータ技術（ミツハマ・コンピュータ・テクノロジー。通称、MCT）と渕工業電子の争いです。

三浜は京都に本拠を置くコンピュータ企業で、渕と激しいシェア争いを繰り広げていました。この時期のコンピュータ企業のなかでは、渕社の技術力がわずかに優れており、政治や経済の中心地である東京を中心に最大のシェアを誇っていました。三浜は、渕社の追い落としを図るために、競争ではなく、東京という市場の価値に注目しました。つまり、東京以外にも政治や経済の拠点となる街を整備しようとしたのです。三浜は、西倉やシアワセなど地方都市に基盤を持つ企業と共同して、評議会内で渕に反発する動きを起こしました。三浜は、組織犯罪の力を後ろ盾に評議会内で強い勢力を持つようになったと言われています。

2013年

日本でのテロリズムの横行は、2013年、“鬼童”と呼ばれる超人的なテロリストの暗躍で頂点を迎えます。この年、有力企業や政府の要人が相次いで不可解な死を遂げました。

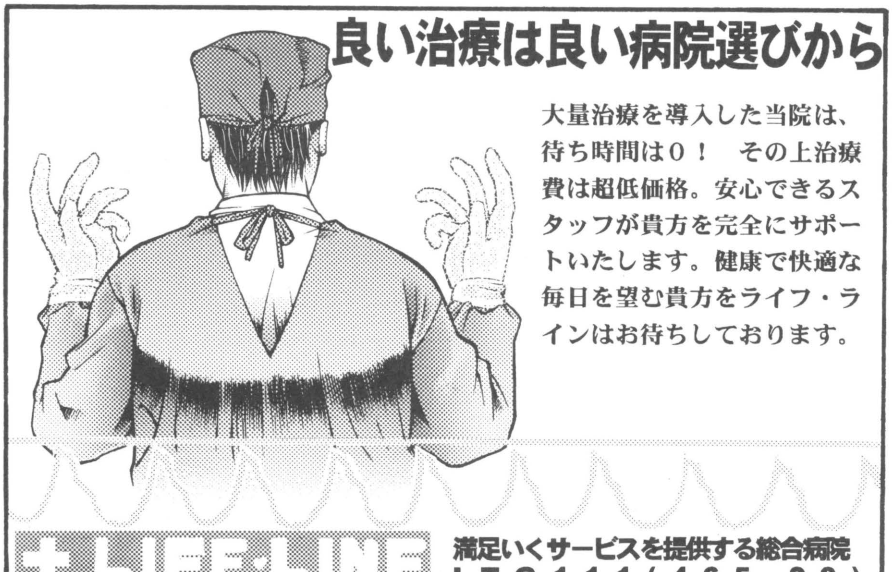
詳細は明らかにされていないものの、ある有名議員が国会で演説中に炎上した事件は、リアルタイムで放送されたこともあってあまりにも有名です。殺害方法は、被害者の衣服に仕掛けた可燃物質を炎上させたと説明されていますが、魔法研究家たちは、のちに、これが魔法現象であると主張しています。

この事件以外にも被害者の死因には不明な点が多く、はじめのころは原因不明の変死とささやかれました。しかし、ある放送局のアナウンサーが、放送中に突然“鬼童”と名乗るテロリストの犯行声明と予告テロを宣言し、その場で自殺するという事件が起こりました。このアナウンサーと鬼童の関係は謎に包まれていますが、魔法研究家たちのあいだでは、魔法を使ってアナウンサーを操ったのだと解釈されています。

この予告では巨大企業の一つ渕社の重役が名指しされ、直後から厳重な警戒態勢が敷かれました。渕社は、数十名の護衛を張りつかせるというものものしい警備ぶりで、鬼童の襲来に備えたのです。鬼童はそれをあざわらうように、護衛を一人ずつ始末していくという念の入れかたで標的の命を奪っています。鬼童は、それまでの警護方法が通用しない相手だったのです。

鬼童は、その後も、わかっているだけで九名の重要人物の殺害に関わっており、そのうちの四名が渕社関係の人物でした。繰り返し標的に選ばれた渕社ですが、渕社の保安部は一度だけ鬼童を追い詰めることに成功しています。しかし、鬼童は保安隊の激しい銃撃を全身に浴び、一度は倒れながらも、平然と起き上がってそのまま逃亡しています（これは、その当時の保安員がのちに語ったこと。公式には、ただ“犯人は逃亡した”としか発表されていない）。

その後、鬼童は活動を中断して潜伏をは



じめました。しかし、一連の事件による波紋は大きく、鬼童を追い詰めるべきであるという声が企業を中心にわき起こっていました。そこで、集中的に標的にされた渕社を中心に、鬼童に対抗するためのチーム"GH"が編成されます。総勢十五名からなるGHは、それまでにわかっていた鬼童に関するデータを徹底的に検証し、考えられるかぎりの対策を講じました。さらに、潜伏中の鬼童を引っ張り出すために、徹底的な宣伝活動で鬼童を挑発する作戦に出ました。

鬼童をターゲットにした宣伝活動では、万全を期した要人の警護ぶりをニュースで取り上げることからはじまりました。警備にあたる責任者が画面に登場し、"これで頻発するテロは確実に防ぐことができる"などとコメントし、過去のテロの失敗例をいくつもとりあげたり、鬼童の手口を適当な理屈をこじつけて解説したりといった宣伝を行ないました。

潜伏していた鬼童は再び予告テロを宣言し、精鋭の特殊部隊と衝突します。GHは鬼童との戦いで実にメンバーの八割を失ったものの、鬼童になんとかとどめを刺すことに成功します。現在では、鬼童は強力な魔法を身につけていたと考えられていますが、解剖のために輸送中の遺体が何者かに強奪されており、詳しいことはわかっていません。"鬼童"はアジア人らしいという点を除いて、本名や経歴など一切謎に包まれたままなのです。企業間の勢力争いの道具にされていたという意見もありますが、"鬼童"とつながりがあったと思われるいくつかの企業は、そろって関係を否定しています。

>>>>>[結局、鬼童の正体はわからず仕舞だった。だが、魔法使いたちのあいだじゃ、あいつはそもそも人間じゃなく、強力な魔法生物だって噂があった。いまとなっちゃ確かめようもないがね]<<<<<

——影法師(01:52:48/01-06-50)

2014年

鬼童をはじめとする大がかりなテロ事件が続いた東京では、それまでの警察ではもはや対応できず、民間レベルでの自衛が真剣に論議されるようになりました。実際、企業の警備部隊の手を借りることが多くなっていたのです。

こうした治安の低下に対抗するため、民間でも簡単な銃器の携帯を許可する"限定武装"が認められ、同時に犯罪に対する刑罰も重く科せられるようになりました。地方都市では、その街に本拠を置く企業に応じて対応はさまざまでしたが、東京では市民の自衛を基本にするという考えが受け入れられていきました。また、そうした動きを起こすことで、企業自身も社員や資産を自衛するという名目で警備部隊の強化を進めました。こうした市民自衛の考えかたを拡張して、企業の警備部隊は高度に武装した"私設軍"へと姿を変えていきます。

地方都市の動きはさまざまですが、管理企業が安全を保証することで一般市民の武装が認められていない都市も数多くあります。企業による管理が進んだ都市ほど、そうした傾向が強くなっています。

2016年

この年には、アメリカやイギリスをはじめとする4か国の首脳が相次いで暗殺されるという事件が起きています。

2000年代の初頭から、自衛隊は各企業の警備部隊に再編成されるかたちで縮小が図られました。この年には、自衛隊は実質的に解体され、各企業の私設軍に振り分けられました。ただ、企業が軍を投入する場合は、国会と合同評議会の承認が必要とされました。この時の首相、榊啓介は、"日本を動かしているのは、政府ではなく企業である"という言葉を残しています。

自衛隊を吸収したのは、ある程度の軍事力をまかなえるくらいの実力を持つ企業ばかりですが、一部では装備だけを吸収して人員を削減したという事件が問題になりました。

2021年

2021年にゴブリン化が発生すると、“混沌の年”のような混乱が再発します。ゴブリン化による最初の衝撃が収まると、やがて姿形が変容してしまった者を狩り出そうとする動きに発展し、大暴動が発生しました。企業による鎮圧もなかなか効果を見せず、それどころか極端な場合ではメタヒューマン狩りに加わった部隊もあるほどでした。ゴブリン化を引き起こした人間が収容された病院などが襲撃の目標になり、さらには“取り替え子”として産まれたまだ幼いエルフやドワーフたちも巻き込まれました。こうした“メタヒューマン”たちはやがて大都市を離れ、原野と化した一帯に暮らすようになります。現在でも、こうした原野にはメタヒューマンたちの共同集落が点在しています。

2029年

2029年には、世界規模で、謎のコンピュータ・ウイルスによるコンピュータ崩壊（クラッシュ）という事件が起こっています。日本もコンピュータ崩壊に巻き込まれた国の一つですが、状況は海外といささか異なりました。

日本では、2000年代初頭のコンピュータ・テロ以来、ソフト、ハード両面の技術が進歩していました。コンピュータ関連の企業はそれぞれ独自のチームを編成し、“エコー・ミラージュ”の登場を待つまでもなく、ウイルスの駆逐が試みられるようになります。ウイルスに対抗するために渕社が開発した“冥護”プログラムは、大きな効果をあげました。日本国内ではコンピュータ崩壊による影響は、ごくわずかに収まりました。また、渕社をはじめとする日本企業は海外のシステム再建に加わって、“マトリックス”の成立に大きな役割を果たしています。日本のコンピュータ企業が世界的に強い競争力を持っているのはこのためです。

コンピュータ崩壊の影響から立ち直るにつれ、新たなネットワーク“マトリックス”の安全性を謳う大々的な宣伝活動が繰り広げられることになりました。マトリックスの成立によって、コンピュータ・ネットワークの確立が進められた2000年代初頭の活気を取り戻すことになったのです。

この頃には、企業による都市の管理が進む一方で、マトリックスやサイバーテクノロジーといったハイテクが注目を集めていました。コンピュータ崩壊からの痛手から立ち直るには、やはりハイテクが必要だったわけです。しかし、そうした風潮を嫌い、都市を離れて暮らす自然回帰の考えかたが若者たちを中心に受け入れられるようになりました。ちょうど、アメリカなどから流れ込んできた西洋流のシャーマニズムに後押しされるようなかたちで、この動きは急速に広まっていきました。

魔法の登場以来、科学の一つとして体系づけられた“錬金術魔法”は、企業による独占が進んでいます（能力者や研究者を積極的に確保しています）。また、海外からは、西洋流の巫術魔法が流れ込んできました。これらは、最初こそ見せ物的な感じで迎えられましたが、やがて熱狂的な支持を集めるようになります（上野が東京での魔法の中心地になっているのは、魔法が見せ物的な扱いを受けていた頃の名残でもあります）。こうした西洋型の魔法の隆盛とは対照的に、日本土着の魔法はあまり注目を浴びていません。＜覚醒＞の当初こそ取り上げられていましたが、この時期から研究の中心は西洋型の魔法に移っています。

2035年～2039年

2035年、カリフォルニアがアメリカから独立を宣言しました。日本企業は、海外の拠点を防衛するという名目でカリフォルニアに私設軍を送り、独立を支援しました。日本の企業軍は2030年にはじまったユーロ戦争ですでに本格的な戦闘を経験しており、充分な戦闘力を持っていたのです。この後、日本企業は一斉にカリフォルニアへの進出を図ります。

また、東京では、企業軍同士の衝突が起こっています。東京に本拠を置いていた渕と朝倉電子技術社の争いです。衝突の原因については、渕社は朝倉社が一方的に攻撃を加えたためと主張していますが、朝倉社は渕社が攻撃を加えたためと主張しています。どちらの言い分が正しいにしても、これは表向きの原因に過ぎません。背後には東京の支配権をめぐる両社の争いや、三浜をはじめとする反渕勢力の動きがあったと言われています。衝突から三日後には両社は全面的な戦闘状態に突入し、短期間ながら激しい戦闘が繰り広げられました。民間人の犠牲者も多く、東京の市街は、あちこちが破壊されています。東京には、いまもこの戦いの爪痕が残る場所があるほどです。この戦いは、“東京紛争”と呼ばれています。

東京は、災害多発期から現在までを、決して無事に乗りきったわけではありません。東京紛争は東京の市街に大きな被害を及ぼしています。紛争の初期は、渕社や朝倉社の施設だけに攻撃が集中していたのですが、やがて系列企業にも攻撃の手が及ぶようになり、最終的には公的な施設までが攻撃にさらされています。特に、東京の地下にはりめぐらされた地下鉄は、“足元”からの攻撃を嫌った両社の手によって大きく破壊されることになりました。

戦いは、終始渕社の軍が優勢で、劣勢に追い込まれた朝倉は、戦闘の終結が宣言されるより早く解体に追い込まれてしまいます。しかし、渕社の受けた痛手も大きく、都内の施設の多くと市民の支持を失ってしまいました。この戦いで渕社は東京都区から撤退し、郊外に本拠を移すことになるのです。

合同評議会は、最初この衝突を静観していましたが、戦いの趨勢が見えた段階で介入し、戦闘を終結させています。評議会には、戦いを長引かせて渕と朝倉を消耗させる狙いがあったと言われています。

“東京紛争”の終結後、東京の都区はどの企業にも属さない中立都市と定められました。この時の首相（もっともすでに名目だけの存在になっていましたが）、宮田武彦は、国の行政機能を東京から移すという計画を明らかにし、国会と合同評議会の承認を受けることに成功します。翌年には国の行政機能の中心を京都に移すことが取り決められたことから、こうした動きの背後に

は、当然、三浜をはじめとする有力企業の働きかけがあったと言われています。

東京が中立都市と定められたことで、企業の管理を逃れようという他都市からの“難民”が東京に流れ込みました。このため、東京は、日本有数の人口密集地となり、地方に分散したそれぞれの企業にとっては、東京は巨大な製品市場となっています。東京の市街域は、東が幕張周辺、西が府中あたりまで拡大していきました。

こうした人口の流入によって、紛争後の治安の悪化に拍車がかかることになりました。しかし、東京の中立化と時を同じくして、有力企業の共同出資で、東京に東都警備（ＥＣＰ）という警察企業が設立されています。東都警備は、それまでの渕や朝倉の警備部隊に代わって、東京の治安をあずかる警察としての役割を果たし、東京の混乱は少しずつ鎮静化していきました。

2036年には、紛争からの復旧策を定めた“新都市整備法”が制定されました。これによって、現在の東京の青写真がひかれることになったのです。整備法の内容自体は、紛争の“勝利者”である渕社にとって有利な条件になっています。一方、“敗者”である朝倉社は、東京紛争の責任を負わされて、新たな都市整備に必要な莫大な供出金を負担することになりました。渕社も供出金を負担していますが、これは逆に渕社の東京への影響力を強める結果になっています。つまり、東京西部に広大な私有区を獲得し、中央地区にたくさんの系列企業を置く結果になったのです。また、海外の巨大企業を、中央から外れた幕張に“封じこめる”ことにも成功しています。

紛争後の2039年には、“激怒の夜（ナイト・オブ・レイジ）”と呼ばれる種族間暴動が発生しました。日本では、オークやトロールによる種族差別反対のデモがきっかけになっています。過去の暴動の経験から、メタヒューマン保護を目的にした収容命令が出され、都内にメタヒューマンの収容区域（のちに“封鎖区”と呼ばれる）が成立します。しかし、収容区域に割り当てられたのは東京紛争の戦災地区で、メタヒューマン問題の活動家からは、これが種族隔離を目的にした処置であると激しい非難が浴びせられました。そのため収容命令は、2045年に解除されています。

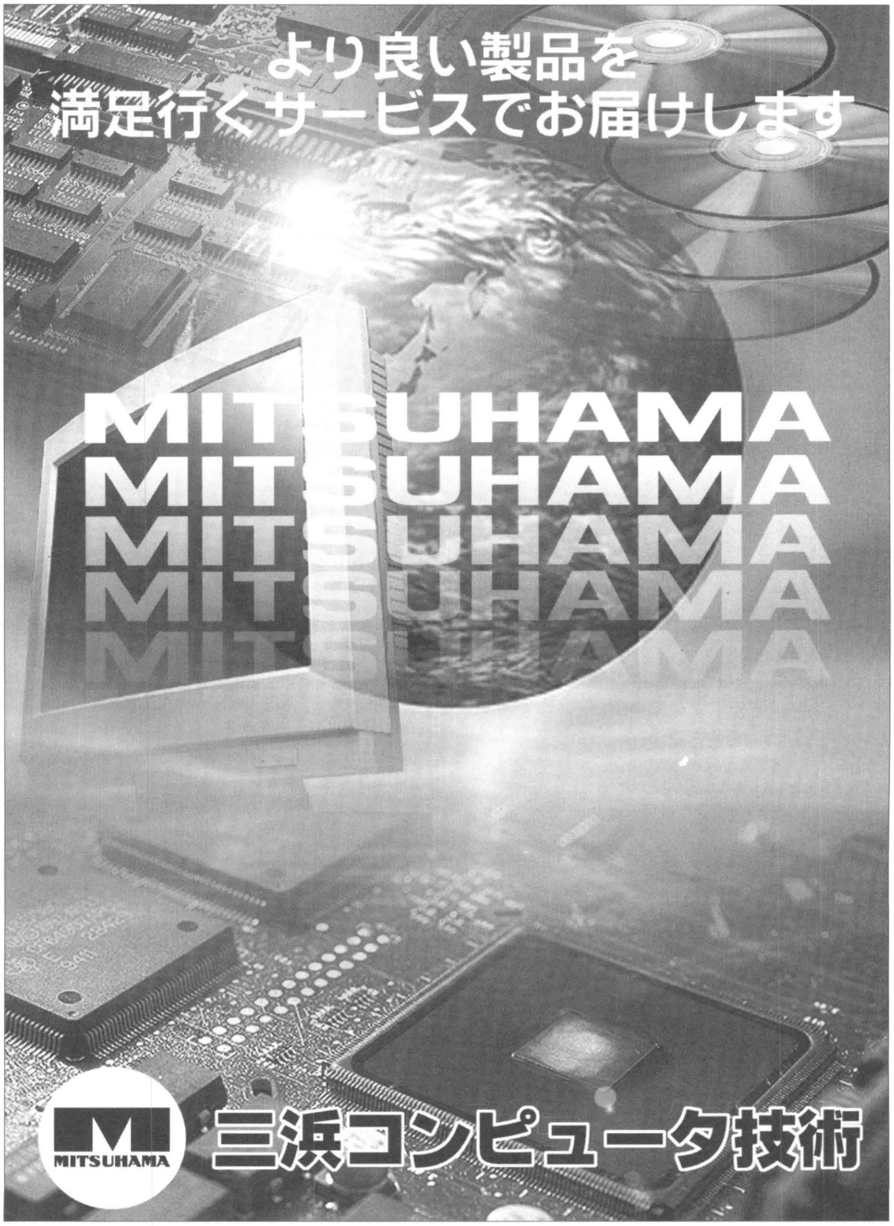
東京の市街は、幕張地区まで拡大しています。幕張地区は沖合に新空港が設けられ、海外や日本企業の新たな拠点として注目を集めています。

＞＞＞＞＞［現在の日本では、ヒューマニス・ポリクラブが台頭しつつあります。ヨーロッパやアメリカから流入したポリクラブのほとんどは日本の状況や風土にあいませんでしたが、ヒューマニス・ポリクラブは完全に根をおろし、厳然たる勢力をふるうようになったのです。公然とヒューマニスのメンバーであると名乗る場合こそ少ないのですが、社会のいろいろな部分に深く喰いこんでいます。当然、評議会の内部でも強い力を持っているはずです］＜＜＜＜＜

——ロング・ファング（20:21:30／09-21-49）

＞＞＞＞＞［日本では、企業の系列化が目覚ましい。中小規模の企業は、たいていどこかのメガ・コーポの傘下にあると思っていい。メガ・コーポの中で特に有力と言われているのは、渕、三浜、レンラク、西倉、石動、神明院だ。ほとんどの企業は、この六つの系列のうちのいずれかに含まれるはずだ］＜＜＜＜＜

——白狐（14:23:54／09-29-49）



東京
TOKYO

●基本数値

人口(中央地区、西地区合計)：10,045,000人
(中央地区に七割)
　人間　：68%　エルフ　：４%
　ドワーフ：２%
　オーク　：23%　トロール：２%
　その他　：１%
住民一人あたりの年収
　中央地区：52,000新円／西地区：100,000新円
貧困層（不法居住以下）の割り合い
　中央地区：31%／西地区：２%
企業社員の割り合い
　中央地区：51%／西地区：84%
教育
　中央地区
　　義務教育以下：78%／高校相当：20%／大学相当：２%／大学院以上：１%未満
　西地区
　　義務教育以下：３%／高校相当：79%／大学相当：16%／大学院以上：２%

●東京市街

現在の東京は二〇世紀末から連続して起こったさまざまな変化によって、大きくその姿を変えています。かつての行政区分は消え、現在では四つの地域にわかれます。すなわち、旧23区にあたりいまも中心的な役割を持つ「中央地区」、そのすぐ西側で学術施設などを抱える「西地区」（三鷹、武蔵野、調布周辺）、そのさらに西側を占める「渕社私有地区」、巨大企業間ビジネスの中心となっている「幕張臨海地区」の四つです。

中央地区は都市機能としての比重は小さくなりつつありますが、いまも東京の人口の七割近くを抱えています。西地区は文教地域として指定されており、かつての東京市街にあった教育機関や重要施設の多くがこちらに移転しています。新たな情報拠点として、ビジネスや学術面で注目を集める地域です。

さらにその西側、旧八王子市を含む広大な地域が渕社私有区です。ここは巨大企業、渕社の本拠になっていて、数多くの社員を抱える企業城下町になっています。

中央地区の東側にあたる幕張臨海区は千葉から新たに東京市街に組み入れられた地域です。東京の新たな表玄関である海上空港に近く、海外のメガ・コーポレーションの支社が集まっています。面積的にはごく狭い地域ですが、中央地区に代わるビジネスの拠点になっています。

この四つの区分は、2035年に起こった渕社と朝倉電子技術社の衝突、いわゆる“東京紛争”をきっかけとして定められました。紛争からの再建策として現在のような区分が設けられたわけです。渕社と朝倉社が衝突した原因にはいまも明らかにされていない点が多いのですが、企業の地方都市への移動が進んでいた時期に、東京という巨大都市の利権をめぐって繰り広げられた衝突と位置づけることができるでしょう。この紛争は東京市街の一部地域に大きな打撃を与えており、その後の東京の姿に大きな影響を及ぼしているわけです。

紛争は短期間で終結しましたが、かなり深刻な打撃を東京に残しました。その再建のため、紛争終結後に定められたのが“新都市整備法”です。現在の東京の四つの区分はこのときに決められ、東京紛争の当事者であった渕社と朝倉社が莫大な供出金を負担しています――朝倉社はこの負担のために、現在では渕社に吸収されています。

新都市整備法は、渕社や京都の三浜などいくつかの企業の思惑がからんだ妥協の産物とも言われています。その一例が渕社私有区の成立です。紛争の“勝利者”である渕社は広大な私有地区を獲得しましたが、旧23区の地域とは切り離され、しかも海外とのアクセスで不利になる（海上空港から離れた）西側の地域が割り当てられています。

中央地区（旧23区）はかつては産業や政治の面で中心的な役割を果たしていましたが、西地区や幕張臨海区の発展にともなっていまではその機能を少しずつ他の地域に譲りつつあります。そうした機能の流出に歯止めをかけるために、西新宿などでは建物の積極的な高層化が進められています。こうした動きは“多層都市構想”と呼ばれ、高層建築の“層”ごとに連絡路などを設け、“層”によって異なった機能を果たすというものです。

>>>>>［“異なる機能を果たす”とはずいぶんもってまわった言い方だ。ありていに言えば、金持ち連中に快適な上の階層を割り当てて、下に住んでる奴とは一線を画したがってるってことだ。そうなれば奴らはめったに下に降りないし、下世話な下の出来事にも関心を示さなくなるだろう。この話が実現すれば、いずれは一度も地面を踏んだことがない子供だって出てくるだろう。地べたで生まれた奴が、子供の頃から“上”ばかり見て大きくなるのとは、対照的な話さ］<<<<<
――ランド・ブリーズ（23:41:10／01-05-50）

機能流出による都市の空洞化以外に、中央地区で高層化が計画されているもう一つの要因があります。それが“横”への拡大ができなくなったという点です。

東京の人口はVITAS禍以後の人口流入によって膨張を続けていますが、紛争後に決まった整備案によって区分けが明確になり、市街の拡大は無理になっています。また、千葉には日本を代表する巨大企業の一つ「レンラク社」が、横浜には西アジア系の財閥「ブルース・クラン」が基盤を置いているため、いずれにせよ東京の市街は“横”には拡大できない状態です。それでもなお膨れあがりつつある人口を吸収せね

ばならないため“上”への拡大が考えられているわけです。このプランには、東京に基盤を持たないいくつかの企業が興味を抱いていると言われています。将来の高層都市化に備えて、鉄道などの陸上交通も高層化・多層化が進められており、上層同士の交通手段として短距離ヘリが用いられるようになっています。

>>>>>［過密な建築物の高層化には絶対反対である！　高層建築の最下層では日の光も届かず、昼夜の区別もあいまいになるほどだ。これを下層に住む者への冒涜と言わずしてなんと言おう！］<<<<<

——エコ・クラン（04:34:53／10-16-49）

東京での生活

●経済状態

巨大企業やその系列企業が支配する地方都市は、経済面も完全に企業によって“管理”されています。管理企業が生活のあらゆる面を独占しており、他の企業が介入する余地はありません。物価や市民の生活レベルは、管理企業の思惑や経営の状態によって決まることになります。

しかし、中立都市である東京は、多くの企業がいまも市場を争っています。そのため物価をはじめとする経済状態も企業競争の影響を受け、大きく変化することがあります。巨大企業から新製品が発表されるときには、激しい価格競争が行なわれることもあります。その一方で、価格が大きく跳ねあがる場合もあります。たとえば、東京では食料は地方都市で生産されたものに大きく頼っていますが、こうした食料はまず管理都市への供給が優先されるのが普通です。そのため、なにかの影響で生産量が落ちこんだ場合は東京への供給がまっさきに減らされることになり、価格もそれにしたがって跳ねあがることになります。これは、食料以外にも、コンピュータのメモリなど現代では不可欠な工業製品でも同様で、中立都市である東京が持つ“危うさ”にもつながっています。

●政治機能

東京の政治中枢となっているのが、西新宿にある東京行政局と行政局評議会です。

東京における都市政策は、行政局評議会によって決定されます。評議会は八十名の評議員で構成されており、行政局の予算、基本政策、ＥＣＰの活動方針の審議を行ないます。

行政局は評議会が決定した予算に基づいて都市計画を遂行したり、税金面の管理などを担当します。

行政局評議員と行政局長官は四年ごとに改選されます。登録市民（システム照合番号を持つ市民）は、二十歳になると行政局長官と行政局評議会の選挙権を、二十五歳になると被選挙権を得ることができます。評議員は企業やポリクラブなどの圧力団体の代表者が中心ですが、もちろん一般市民でも立候補は可能です（ただし、同一企業の出身者は一度に十五名までしか立候補できません）。

>>>>>［ＳＩＮさえあれば議員になれるっていうのは、もちろん建て前にしかすぎない。現在の評議会議員は有力企業の出身者がほとんどだ。東京を動かしているのも、つまりは巨大企業の意志ってわけだ］<<<<<

——ランド・ブリーズ（19:32:10／10-11-49）

>>>>>［議員のうちわけは、渕系が十五人、レンラク系と三浜系が十三人ずつ、シアワセ系が十人、山徹系が六人。あとはそれ以外の企業から二、三人ずつってとこだ。巨大企業の意志が東京を動かしてると言っても、どこの企業も単独では過半数を占めることはできない。ここらへんを取りまとめるのにそれぞれの企業の駆け引きが重要になってくるわけだ。ちなみに、行政局の長官は各企業のまわりもちってことになってるらしいが、まあこれは噂の域をでない］<<<<<

——五月（01:46:35／10-12-49）

●教育

地方都市での教育体制は企業主導に変わっていますが、東京には公立の教育機関が残されています。いわゆる“義務教育”は通信による在宅授業に切り換えられ、一般の登録市民はすべてこの在宅教育を受ける義務があると定められています。公立の教育機関は、東京で増えつつある“非登録市民”の子供たちにも義務教育を受けさせるという使命を持っていますが、施設面などの問題で、これにはまだ充分には対応できていません（まれに非登録の浮浪児が巨大企業の学校に“スカウト”されるケースもあります。これは、魔法の素質を持つ子供たちが中心です）。

一方、巨大企業は個別に独自の教育機関を持っており（寄宿制が普通）、有力社員の子弟たちはそうした一種の“社員養成校”を利用する割り合いが高くなっています。

大学などの高等教育機関は西地区に集中しています。中央地区から大学へ進学するのはもっぱら上流階級の子弟が多く、下層以下の市民層になると高等教育を受ける割り合いは著しく小さくなっています。

>>>>>［企業にスカウトされれば、とにかく食べることには困らなくなります。しかし、それは必ずしも幸せなこととはかぎらないのかもしれません。企業の一員になることは、ある種の“自由”を捨てることなのです］<<<<<

——ミンストレル（05:22:32／09-12-49）

●治安維持

渕社私有区を除いて、東京全域の治安維持は、独立警備会社である東都警備（Eastern Capital Police、通称：ＥＣＰ）が担当しています。母体は複数の企業が合同で設立した“企業”で個人向け警備を担当することもありますが、東京での治安維持の必要性が高まるにつれ営利を目指す企業ではなく公共機関としての性格が強くなっています（現在、個人警備部門は縮小されつつあります）。現在では、東都警備の隊員を指して“警官”と呼ぶようになっているほどです。

ＥＣＰの活動は犯罪捜査よりも、むしろパトロールや街路監視といった犯罪抑止が中心になっています。この方針は、企業が集中する芝浦などの重点警備地域や西新宿では一定の成果を挙げており、治安低下に悩まされる東京市街のなかでも、武器を携帯せずに安心して街を歩ける環境が実現されています。逆に、おかしなふるまいをす

れば、武装警官や企業の警備部隊から無用の注意を受けることにもなりかねません。

しかし、ストリート・ギャングやヤクザが多い渋谷西域や池袋はまだまだ治安状態も悪く、ＥＣＰ隊員の増員や警備計画の見直しが進められています。こうした地域を丸腰の市民が歩くには、ある程度の危険を覚悟しなければならないでしょう。

＞＞＞＞＞［東都警備のおまわりたちには、確かに仕事に燃えてる奴らが多い。だが、あんまり熱心なのも困りもんだ。ストリートに住んでる連中を眼のかたきにするわ、“疑わしきは罰する”わで、ま、ぎくしゃくすることもある］＜＜＜＜＜

――ランド・ブリーズ（04:35:00／11-02-49）

治安状態は“ＡＡＡ”から“Ｚ”まで八段階に分類されます（詳しくは4,67ページを見てください）。各地区の具体的な評価は、それぞれの地域の解説を見てください。

●生活レベル

住民の生活レベルは、地域によって色分けすることができます。一般に、幕張臨海区や西地区では生活レベルが高くなっています。中央地区の住民の生活レベルはさまざまで、建物の高層化が進んだ場所では同じ地域でも階層によって生活レベルが異なる場合があります。

＞＞＞＞＞［渕の私有区や幕張はでかい企業のお膝元だけに、住んでる連中はそれなりにいい暮らしをしてる。だが、全体的な生活レベルの高さじゃ西地区が最高だろう。なにせここは、“居住制限”とかで金持ちばっかりを集めてるからな］＜＜＜＜＜

――小龍（01:02:57／10-21-49）

下層以上になると、生活レベルの差が歴然としてきます。明確な住み分けがなされるようになり、経済的な格差が治安状態にも大きく影響するという弊害が生まれています。以下は、簡単な現状分析です。

路上（渋谷、池袋、上野など）：
決まった住居を持たず、街路で暮らす者の割合は、徐々に増えつつあります。池袋などの低治安地域が中心ですが、治安の高い地域にも路上生活者が見られるようになっています。彼らの流入による治安低下は将来的に大きな問題となるため、食料配布などの福祉対策が進められる一方で、路上生活者の“排除”を目的とした活動も行われています。

不法居住（渋谷、池袋、上野など）：
開発が見送られた建物や放棄された建物に住みつくというケースです。これも、池袋を中心とした治安状態のよくない地域ではよく見られます。

不法居住者の生活は、路上レベルと大差ありません。ただ、再開発で住み慣れた場所から“排除”され、結果的に路上生活者が増えるという問題が指摘されています。

下層（渋谷、池袋、東新宿、渕社私有区など）：
一般的な市民のレベルです。中央地区の住人の多くは、この生活レベルに分類されます。住居は多層共同住宅やアパートが中心で、治安的にも安心できる範囲になっています。

住宅には、電話や公共データネット用の端末がそろっており、基本的に不自由のない生活を送ることができます。また、さまざまな娯楽を利用できるのはこのレベルからです。

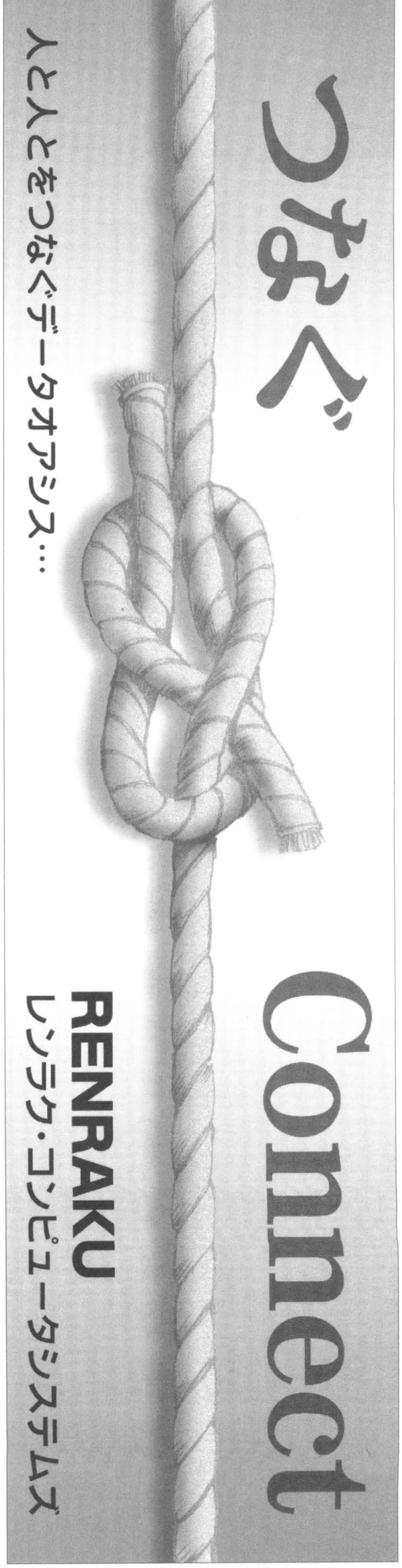
中流（品川、芝浦、渕社私有区など）：
企業の上級社員や独立企業のオーナーの生活レベルで、治安的にもほとんど問題のない地域です。

住宅は一戸建てやマンションが中心です。このレベルでは、天然食の愛好者が多く、それが一種のステータス・シンボルととらえられています。

上流（西新宿、品川、渕社私有区、幕張臨海区、西地区）：
企業の重役クラスの生活レベルで、治安的にもまったく問題のない地域です。

住居は保安設備の整った高層住宅のフラットが多くなります。移動手段も、コミューター・ヘリ（短距離の連絡用ヘリ）や自家用機を使うことが多く、他の一般的な交通手段とは切り離されています

最上流（西新宿最上部、渕社私有区、幕張臨海区、西地区）：



他の生活レベルとは、完全に切り離されています。上流のなかでもごく一握りのレベルです。

●東京での移動手段

紛争後は高架路線と高速道路、グリッド・バスなど、地上交通の再建と整備に力が注がれました。

建築物高層化が進むにつれて、鉄道を主体とする交通機関もそれに対応するようになっています。立ち並ぶ高層建築を縫うように張りめぐらされた鉄道の軌道や高速道路は、将来の“層状化”に備えて、すでにいくつかの層に分化しています。

また、交通機関の最も大きな変化として、一部を除いて地下鉄道が廃止されていることがあげられるでしょう。これは2035年の東京紛争で、一種の戦略目標として破壊されたのが直接の原因になっています。もっとも、紛争以前から地下鉄道は治安状態が悪くなっており、何度か廃止が検討されていました。紛争による打撃に加えて地上交通の多層化計画が決まったことにより、地下路線の再建は見送られています。

かつての地下鉄網に匹敵するほどの交通機関はいまも確保されていませんが、高架鉄道と短距離ヘリがそれに代わる役割を果たしつつあります。

地下鉄：

東京の地下鉄網は、紛争で大きな被害を受けて以来、一部を除いてすべて放棄されています。現在も生き残っているのは、千代田線と丸の内線の二線だけです（この二線は貴重な輸送機関として、24時間体制で運行しています）。

地上交通の多層化が提案される以前は何度か再建計画が持ち上がりましたが、費用などの問題もあって結局実行には移されず、地下鉄路線跡は現在では人の手が入らない長大な洞窟と化しています。

高架鉄道：

地下鉄が放棄された一方で地上鉄道は整備が進められ、モノレール型の高架鉄道が地上交通の主力になっています。旧山手線にあたる高架鉄道は三層に分かれており、上層ほど“足の速い”列車が運行しています。また、上層ほど運行時間が厳密です。現在、東京市街では最大の輸送機関です。24時間体制で運行されています。

>>>>>［じゃまくせえ。大事な“仕事”にいくのに、電車なんか使ってられるか。オレたちはもっぱら車を使う。さもなきゃ、自分の足で移動だ］<<<<<

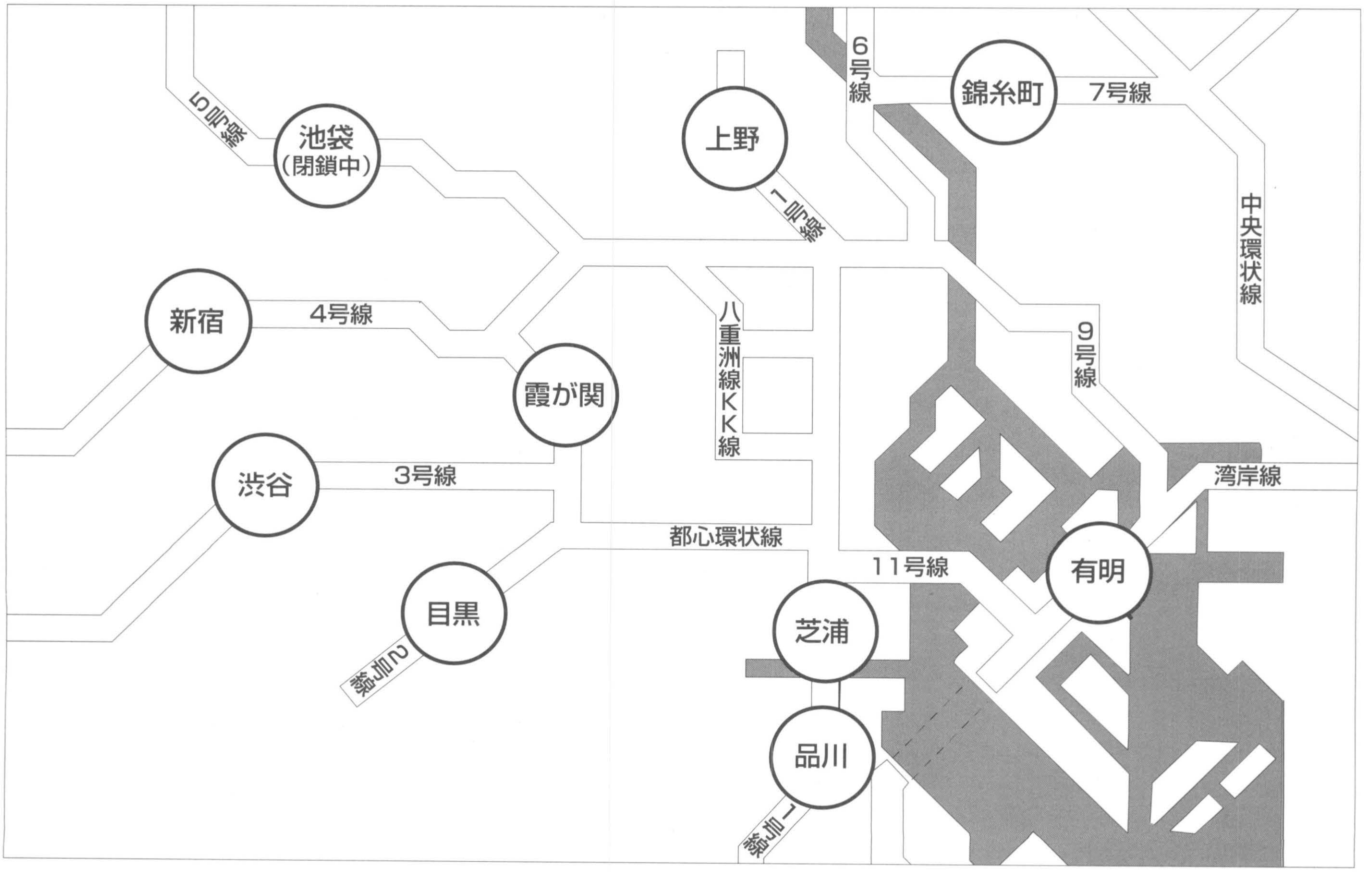
——ガーサント（01:42:37／09-21-49）

コミューター・ヘリ：

主要ビルの屋上にはヘリポートが備えられており、都市の“最上層”にあたる部分では、鉄道に代わってヘリが主要な交通手段になりつつあります。利用者のほとんどは上流階級に属するため、コミューター・ヘリによる移動は一種のステータス・シンボルになっているほどです。

道路交通：

東京紛争後、東都高速（旧首都高速）をはじめとする主要な幹線道路の再建は最も



力が注がれた分野の一つで、現在ではコンピュータによる交通量のコントロールが行なわれています。また、地上輸送の主力が鉄道に移ったこともあって、昔のような慢性的な交通渋滞は少なくなっています。

グリッド・バス：
送電軌道上を走る自動運行バスです。高架鉄道でカバーしきれない地域の交通をまかなっていますが、一般の自動車と事故を起こすことも少なくありません。

●医療

東京は、アメリカの救急医療会社ドク・ワゴンが進出している日本で唯一の都市です。ドク・ワゴン・チームは定評ある武装救急会社で、あらかじめ加入して契約を結んでおけば、たとえ激しい銃撃が行なわれているさなかへも駆けつけます。自営意識の高まりもあり、中流層を中心に順調に加入者数を伸ばしています。

また、西新宿や芝浦といった治安レベルの高い地区は、ドク・ワゴン以外の医療機関も整っています。しかし、東新宿など治安が悪い地域では、ドク・ワゴンとの契約がなければ非合法の闇医者を頼らねばならなくなることもあるでしょう。

ドク・ワゴン支局：
渕社私有地区を除いて東京の各地に支局を持っています。日本唯一のドク・ワゴンです。日本は、早い時期から地震や火山の噴火などの災害に見舞われたため、公的な救急機関の整備が進んでいます。これは、各都市がばらばらになってしまった現代でも受け継がれています。東京はそうした災害とは比較的無縁だったのですが、“東京紛争”の余波で医療体制の充実が叫ばれるようになりました。そのときに設立されたのが東都病院（47ページ）ですが、アメリカで大きな成功を収めていたドク・ワゴンも同時に日本に上陸したのです。

●娯楽とメディア

最先端の娯楽施設は魔法を取り入れたりしてどんどんと先鋭化していますが、そうした最先端の施設を利用できるのは裕福な上流階級にかぎられています。中流以下の人々はシムセンスを中心としたごく一般的な娯楽に頼るしかありません。

下層以上の生活レベルでは、トリデオ（立体）放送と契約することができます（多くの局がありますが、基本的に有料なので個々の放送企業と契約せねばなりません）。報道メディアは、巨大企業の系列に属している場合がほとんどで、対立する企業の傘下にあるメディアでは、まったく反対のニュースが流されることがあります。もっとも、ごくわずかですが、企業の圧力を受けない報道メディアも存在します。

ＣＩＲＣＵＳ（サーカス）：
トリデオ放送。ニュースを中心に24時間放送を行なう有力メディアで、渋谷に本拠を置いています。最近ではセンセーショナルな話題に傾きがちですが、どの企業にも片寄らない中立的な立場での報道が売り物で、東京で最も信頼できる報道機関と言われています。

ＤＴ１：
娯楽番組を中心としたトリデオ放送局です。とにかく、視聴者の娯楽が最優先で、ともすれば“俗悪”という評価を受けがちです。しかし、下層レベルを中心に高い人気を集めています。

さまざまな情報ネットも市民の生活に密着しています。これは、家庭の端末を使っていろいろな情報を引き出せるというサービスです。ニュース専門や娯楽情報専門などさまざまな情報ネットがあり、加入費用や料金もまちまちです。また、下層向けの情報ネットは低料金ですが企業のＣＭが多くなっています。

公共データネット：
有力な巨大企業の一つ、レンラク社が管理する情報サービスです。比較的安価にさまざまな情報を引き出すことができ、一般の市民にとっては欠かすことができません。下層以上の生活レベルになれば、住宅で利用することができます。また、治安のいい地域では路上にも公衆端末が備えられています。

公共データネットから引き出せる情報には、一般的なニュースの他に、道路情報や物価情報といった生活に密着した情報や、企業の製品情報などがあります。

ＣＩＲＣＵＳニュース・サービス：
ニュース専門の放送企業、サーカスが運営している情報ネットです。料金は高いのですが、過去の放送映像をすべて検索することができます（詳しくは36ページ）。

また、東京では、次のような娯楽イベントも行なわれています。

隅田川花火大会：
東京で最も人気のあるイベントの一つが、この古式ゆかしい花火大会です。一般市民の関心も高く、現在では企業の宣伝を兼ねた大がかりなイベントへと成長しています。毎年八月に開催されます。

東京湾岸レース：
公道を利用した二輪と四輪のレースで、毎年十月に開催されます。大メーカーから個人まで、さまざまなレベルの参加者が集まり、予選から決勝まで一週間にわたって激しいレースが繰り広げられます。

自動車を扱うメーカーにとっては、威信をかけた非常に重要なイベントです。このレースでの勝ち負けが新モデルの売れ行きに影響するとまで言われています。

スーパー・ジュエル：
いくつかの会場に分かれ、七月の五日間をぶっとおしで行なわれる東京最大のライブ・イベントです。スーパー・ジュエルでは、それまでまったく無名の新人がデビューし、一躍脚光を浴びることがあります。芸能関係のプロモーターにとっては、最大の腕のみせどころになっています。

アステカ博：
現在計画中の最新のイベントは、羽田跡地の一部を利用したアステカ博です。これはアズテクノロジーという海外企業が中心になって企画したもので、日本市場への喰いこみを狙った野心的なイベントと言われています。開幕は2055年に予定されています。

●東京をめぐるいくつかの問題

中立都市である東京は、社会的にいくつ

か特有の問題を抱えています。

非登録者問題

東京に住む市民はシステム照合番号を持ち、税金の納入などいくつかの義務を果たさねばなりません。しかし、20世紀末からの人口流入や東京で起こったいくつかの混乱の影響によって、公式の記録に記載されない非登録市民の数が現在も増え続けています。

こうした非登録市民は記録上公には存在せず、そのためさまざまな問題をはらむことになっています。一つは税金納入など行政面にからむ問題で、行政局税務査察部の調査では最大数億新円の税収損失に繋がっていると指摘されています。

もう一つの問題が、非登録市民の匿名性を悪用した犯罪への関与が挙げられます。ＥＣＰが処理したなかでも、ここ十年以上、東京で起きた凶悪犯罪の多くに、こうした非登録市民が関わっていることがわかっています。企業が独自に処理し、公になっていない事件を含めれば、こうした事例はさらに増えることになります。

行政局はこうした非登録市民の捕捉・追跡を行なっていますが、なかなか成果が挙がっていないのが実情です。

組織犯罪

東京の暗部では、企業でもストリート・ギャングでもなく、ヤクザ組織が幅を利かせていると言われています。最大の勢力を誇っているのが、姉川組です。姉川組は、ここ十年のあいだに数多くの犯罪組織を取りこんで、急成長を遂げました。彼らが表立って犯罪に関与する例はあまり見られませんが、非登録者たちを実行犯に仕立てて巧妙なカバーを施し、対立組織との抗争やマトリックスを悪用した経済犯罪などに関わっていると言われています。また、ヤクザ組織はいくつかの有力な巨大企業とのつながりが噂されています。

東京では、2049年の後半から新たな偽造クレッドスティックが出回るようになっています。いずれも支払い保証済みのクレッドスティックで、現在出所が調査されていますが、めぼしい成果はあがっていません。

>>>>>［かつては企業がヤクザに乗っ取られるということがあった。悪名高い三浜がそうだ。いまじゃそんなことはなくなったが、メガ・コーポ系列の中小企業がヤクザたちに買収されることは珍しくない］<<<<<

——神の手（08:45:21／02-04-50）

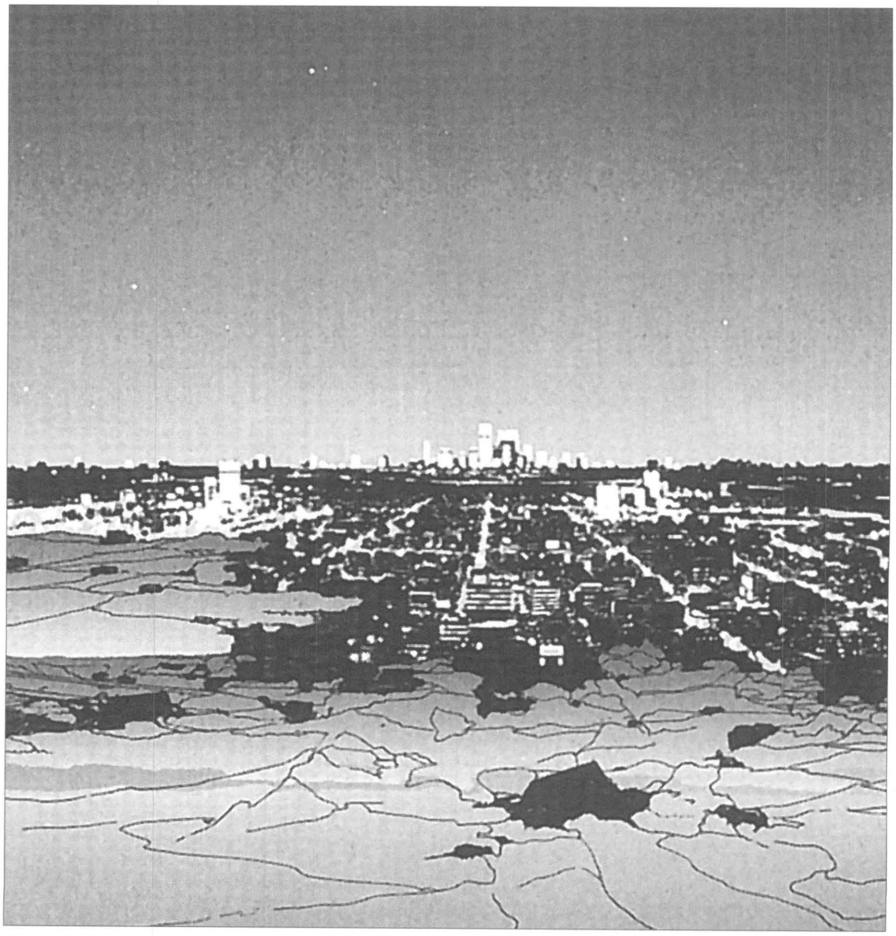
最近、新手の犯罪組織としてメディアをにぎわせているのが、“桔梗衆”と呼ばれる組織です。大勢の魔法使いが加わっているらしく、法外な報酬でライバルや競争相手の“調伏”を引き受けると言われています。

>>>>>［こいつらに関しては、裏の世界でもわからないことが多い。正体を探ろうにもなかなか尻尾をつかませないのだ。噂通り強力な魔法使いどもがそろってるなら、なかなか厄介な連中が現れたことになる］<<<<<

——神の手（10:10:13／03-10-50）

メタヒューマン問題

2039年の“激怒の夜（ナイト・オブ・レイジ）”では、メタヒューマンの安全を確保するという理由で、メタヒューマンの収容命令が出されました。しかし、収容地区に指定されたのは、東京紛争による被害が激しかった荒川、隅田川、北十間川に囲まれた一帯でした。この措置はメタヒューマンたちを戦災地区へ押しこめるという色合いが強く、さまざまな層から激しい非難が浴びせられました。2045年には収容命令は解除されていますが、収容地区には現在も数多くのメタヒューマンが住んでいます。



中央地区
CENTRAL AREA

中央地区の概観

巨大企業がさまざまな都市に分散するようになり経済や産業の拠点も各地に拡散しつつありますが、そうした状況のなかでも、やはり東京は独特な重要な位置を占めています。膨大な人口を抱え、大きな市場としての機能と価値を持っているのです。

大きく四つに区分される東京のなかでも、経済拠点としての比重は幕張臨海区や渕社の私有区などに移りつつありますが、中央地区は依然として中心的な消費地帯の役割を果たしています。

旧23区を統合した中央地区は多数の独立企業が集まる特殊な商業地帯と位置づけることができるでしょう。東の幕張臨海区がさまざまな巨大企業の拠点となっているのとは対照的に、中央地区には巨大企業の傘下に加わっている小企業や、どの巨大企業の系列にも属さない独立企業が集まっているわけです。

中央地区は、東京紛争での打撃が大きかった地域で、新都市整備法の中心地域に定められています。

全体として過密な街で、西新宿を中心に都市の高層化が成立していますが、整備の遅れている上野や池袋などは高層建築の空白地域になっています。

行政・経済の拠点となる場所（たとえば西新宿や芝浦）の開発が優先され、池袋などは整備が後回しにされているため、市街整備に差が出ているのが現状です。

>>>>>［金をつぎこんだ場所とそうでない場所の差ははなはだしい。西新宿には人も金も集まるが、池袋は“死んだ”なんて言われるくらい閑散としている。紛争で壊されたビルや前世紀の建物がまだ残っているほどだ］<<<<<

——ＬＳ（09:00:21／12-18-49）

東京の行政

地方都市では企業による独占管理が進む一方で、東京は中立を保つ数少ない街の一つになっています。もともとは、東京を離れた企業が地方都市を本拠地として整備したことがきっかけになっているのですが、2035年の東京紛争以来、東京からほとんどの巨大企業が撤退し、一種の中立地帯となっています。現在では日本政府が直接管理する数少ない都市の一つで、旧都庁舎が東京行政局として使用されています。

企業の管理都市の行政はそれぞれの都市の事情に応じたかたちで行なわれていますが、中立都市である東京は前世紀からの手法がまだ生き残っています。行政局は登録市民から都市税などの各種の税金を徴収し、街の整備や住民の福利厚生を行ないます。

行政が担当する機能の一部は、一般企業の請け負いというかたちになっていますが、それに必要な費用は登録市民からの税金でまかなわれるわけです。

特に治安の維持をはじめとする警察機能は、主要企業が合同で設立した“東都警備（ＥＣＰ）”という警備会社が行なっています。東都警備は充分な資金力に支えられており、企業の保安部隊クラスの実力を備えていると言われています。

>>>>>［でっかくなった東京の台所は、登録市民の税金だけでまかなえるもんじゃないらしい。それが証拠に、主だった企業はどこも補助金って名目であれこれと金を出してる。結局、東京の市民も企業に生かしてもらってるってことになるのかね］<<<<<

——黒眉（10:28:31／09-30-49）

>>>>>［企業にとって補助金は投資みたいなものと考えればいい。彼らは、“最終的に”出した補助金以上の利益を得られればいい。だから、いまのところは金を使ってマーケットを整えているというわけだ］<<<<<

——ブライト・エッジ（19:23:33／12-03-49）

>>>>>［行政局のやりかたが気にくわない人々も多いでしょう。特に種族間の問題はいろいろな問題をはらんでいます。そうしたことをめぐって西新宿で抗議デモが計画されることもあるんですが、たいていは実行前に頓挫してしまいます。治安をあずかるＥＣＰの中には、それだけ鼻の利く方々がいるということでしょう］<<<<<

——ロング・ファング（03:21:21／03-21-50）

現在、行政局が推進している政策には、次のようなものがあります。

カリフォルニア移民奨励策：

アメリカのカリフォルニア地域の独立に伴い、それを後押しする企業の手によってカリフォルニアへの移民が奨励されています。

>>>>>［“過密の東京を脱出して、限りない可能性の広がる新天地へ！”これを歌い文句にしています。ですが、初期の移民団としてピックアップされたのは、オークを中心とするメタヒューマンばかりでした。急進的なメタヒューマン擁護派からは、メタヒューマンの棄民政策であるという非難もあったのです］<<<<<

——ロング・ファング（04:10:11／09-22-49）

西地区整備事業：

西地区は渕社私有区と中央地区を区分するために設定された地域ですが、旧23区にあった学術施設が集まることになり、独自の色合いを持つようになっています。行政局は企業の研究施設や大学などの学術機関の積極的な誘致を進めており、こうした動きも手伝って西地区の重要性はどんどん大きくなっています。

●経済状態

地方都市の多くは巨大企業に管理されており、商品の市場としては非常に閉鎖的になっています。そうしたなかで、東京は膨大な人口を背景にした大量消費地帯になっています。自由競争が確保された巨大な市場としての役割を担っているわけです。

巨大企業がそれぞれの拠点都市で作りだした品物の何割かは東京で消費され、"経済帝国"を支える屋台骨とも言われています。そのため、合法非合法を問わず、東京で手に入らない物はまずありません。また、こうした自由競争の背景があるため、各企業の思惑がからみあった複雑な経済状態になっていますが、流通や物価に関しては安定が保たれています。

>>>>>［物価は安定してるなんて書いてありますが、コンピュータや家電製品なんかのシェア争いの激しい品物は価格競争が起こることがあります。特に大手が新しいモデルを発表すると、ライバル会社もタイミングをあわせて新製品を登場させたり、突然それまでの機種の値下げをしたりなんてことが起こるわけです。こういうのは、巨大企業に管理された地方の都市なんかではお目にかかれないでしょう。経済戦争っていうのを最も間近で見ることができる街ですね］<<<<<

――シルフィード（22:10:45／10-10-49）

>>>>>［1％のシェアの差が、何百万新円の利益の差になってくる。最先端の技術情報ももちろん重要だが、ライバル企業がどの時期に新製品を発表するかなんて一見地味な情報も企業にとっては大事なことらしい……］<<<<<

――影法師（23:18:32／09-10-49）

【主要地区】

☆☆ＩＮＦＯＲＭＡＴＩＯＮ☆☆

新宿・渋谷の２か所に関しては、東西に区分して他より詳しいデータが用意されています。

●新宿

昼間人口：30万人（推定。東部に非登録者多数）

夜間人口：27万人（推定。東部に非登録者多数）

治安執行状況

ＥＣＰ西新宿分署（警備人員800名）

警備班：12個、暴徒鎮圧班：10個、機械化犯罪処理班：７個、特殊犯罪処理班（対魔術犯罪）：５個、その他：３個

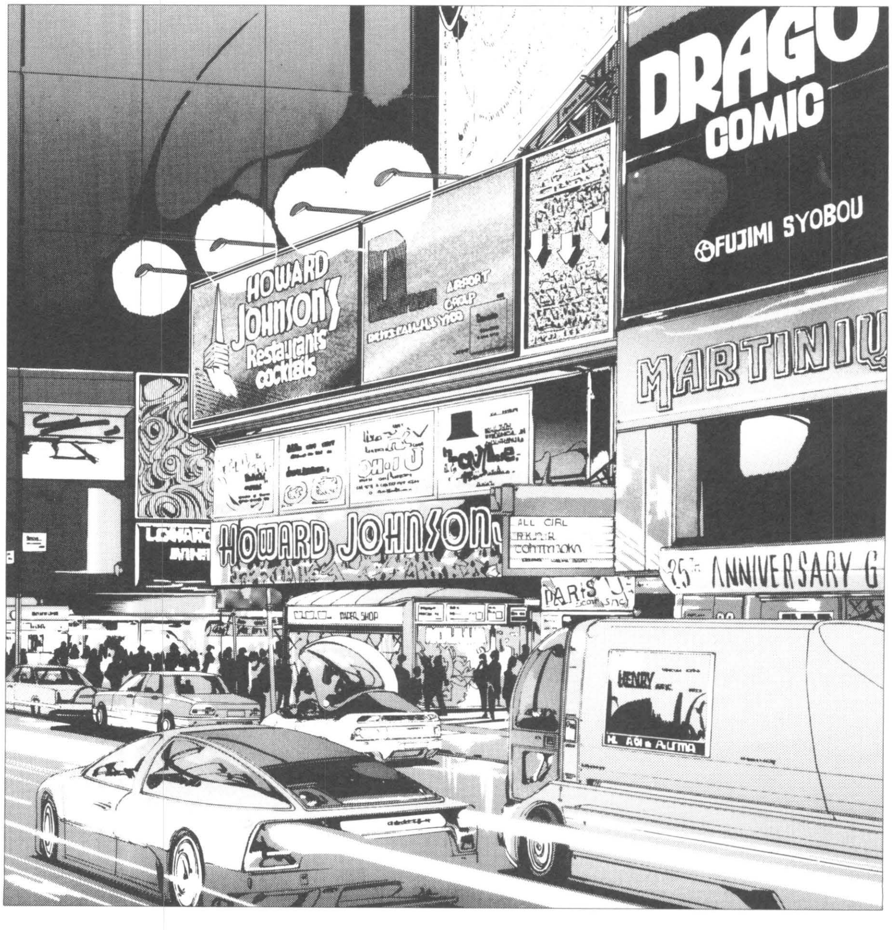
主な所在官庁：東京行政局、中央通信網監視局、企業活動管理局

新宿は紛争後まもなく整備が進められた地域ですが、新宿駅を境界として東西で異なる色合いを持っています。行政の中心と娯楽の中心が同居するという奇妙な状態になっているのです。

駅の東側・東新宿は東京でも有数の繁華街で治安状態もやや低いレベルです。逆に、西新宿は行政区になっており、東京でも最高の治安を誇っています。都市計画の徹底によって東西は明確に区分されており、新宿を南北に横切る高架鉄道が両者を隔てる壁の働きをしています。

高架路線の西側、西新宿は中央地区で最も重要な地域と言えるでしょう。中央地区の特別区域に指定されており、行政関係の庁舎だけでなく、有力企業の支社も見られます。

経済の中心は東の幕張付近にシフトしつつありますが、行政に関しては東京行政局と中央通信網監視局を抱える西新宿がいまも東京の中心です。行政局職員、評議会議



員など東京を動かす人々が集中しており、模範地域として重点的な整備が行なわれています。最近では2049年に採択された特別区整備計画に従って、多層都市構想の展開に必要な高層連絡路の建設が計画されています。また、治安面の強化には特に力が入れられており、街路監視システムや緊急通報端末の充実が図られています。

西新宿ではデータベースやマトリックスの運用も活発で、人口あたりのアクセス端末の設置数は東京でも最大です。ビジネスタイムにおける回線使用率は七割を超えますが、個人使用の割り合いはごく小さく、その大半が行政庁や企業支社で使用されています。

治安維持はＥＣＰが専従で担当しています。新宿西部は経済・行政の特別地域であるため、東京でも最大の人員が配置されており、犯罪抑止に大きな効果をあげています。ＥＣＰは通報後３分以内で現場に駆けつける態勢を敷いており、文字通り"東京で最も安全な街"が実現されているわけです。

その一方、東新宿は東京でも最大規模の繁華街になっています。東側――特に歌舞伎町は風俗関係の店や酒場、非合法商（闇医者、武器やサイバーウェアの違法販売）が多く、住人の正確な把握や管理も行き届いていないため、東西で治安状態の不均衡をもたらしています。正確な数値はわかりませんが、東新宿は東京でも最大規模の非登録市民を抱えており、こうした住人が起こす凶悪犯罪――西側にあるマトリックスの違法利用やデータ奪取、さまざまな破壊活動が問題になっています。

西新宿の地域人口のほとんどは外部からの通勤者で、定住人口はわずかしかありません。行政局職員や企業社員のほとんどが帰宅したあと、西新宿の夜間人口は激減してしまいます（新宿全域では二割程度の減少ですが、西部に限っていえば九割近く減少するという統計があります）。そのため人口の減った夜間に東部から西新宿に入りこみ、施設への侵入や破壊を行なった事件の報告例が増えています（2049年のＥＣＰ年次報告で23件。ただしこれはＥＣＰに通報された場合のみで、企業などが独自に処理した場合を加えると事件数はさらに増えるでしょう）。ＥＣＰの調べでは、そうした侵入者の大半は東新宿の非登録住人で、いずれもコンピュータ・システムに収められた重要データの奪取や建物の破壊活動に関わっていました。こうした犯罪に関わる非登録市民には違法サイバーウェアで強度の身体改造を受けた者や魔法能力者もおり、ＥＣＰもそうした脅威に対抗できるだけの能力が求められています。

西新宿同様、東新宿でもマトリックスへのアクセスは活発です（夜間の回線使用率は六割を超えます）。しかし、東新宿からのアクセスは不法設置された端末や登録を受けていないサイバーデッキを使う場合が多く、データ破壊や奪取といった情報犯罪とのつながりが大きな問題になっています。中央通信網監視局はＥＣＰと連携して、こうした違法アクセスに対処する態勢を強化しています。違法アクセス者排除用の保安プログラムの強化、侵入点への緊急出動チームの編成など、これまで対応が追いつかなかった部分の見直しがはかられています。しかし、企業などの私有グリッドは企業秘密に触れる部分もあるため、監視局の管轄外にあたります。こうしたシステムへの違法アクセスに対しては各企業が独自に対処しているのが現状です。

こうした治安の不均衡から、特別区整備計画では"東西分離の徹底"が強調されています。都市整備の面からは、東側の区画整理と非登録者を中心とした大々的な住民調査が、治安維持の面からは、東西を行き来する交通の監視――駅の乗降客や地下道の通行者のチェック――や、夜間パトロールの回数増加が盛りこまれています。

新宿にかぎらず、渋谷・池袋といった低治安地域では非登録住民の問題が深刻になっています。正確な統計はありませんが、一説にはシステム照合番号（SIN）を持たない非登録市民の数は数万人以上とも言われています。非登録市民に関するデータはほとんどないに等しく、彼らの足取りや身元の確認もほぼ不可能です。こうした匿名性を悪用する者はあとを絶たず、巨大な犯罪の温床となっているわけです。また、非登録市民が起こす"犯罪"はもちろん、彼らが公式記録上"存在しない"市民であるため都市税や所得税の未納という行政面での問題も重要になっています。

>>>>>［ここに出てる"非登録市民"には、儂(わし)らランナーも含まれる。連中は儂らを毛嫌いするようなことを言っとるが、儂らがいなけりゃあいつらだって困ることになる。必要悪という言葉があるように、裏の世界っていうのはいつの時代も必要とされるもんさ］<<<<<

――黒眉（01:10:50／10-10-49）

>>>>>［そういえば、わけのわからん調査とかで俺たちの寝ぐらにやってきたお役人がいたが、ひょっとしてあれが"住人調査"ってやつだったのかね。仕事にミスって機嫌の悪かったサムライに追い払われてたが……］<<<<<

――ＬＳ（08:58:21／12-27-49）

>>>>>［おとなしく協力してやりゃいいものを……。これでまた俺たちの評判が悪くなるってもんだ。どうせ嘘っぱちを言ったところで、連中には本当のところを調べることなんかできるわきゃないさ。適当にあしらっときゃいいのよ］<<<<<

――雑学屋（04:23:51／07-30-49）

●西新宿（治安評価：ＡＡＡ）

東京の行政の中心地です。旧都庁舎を改造した東京行政庁を中心に、企業支社の入居するビルや高層ホテルが立ち並んでいます。この四〇年ほどのあいだに街並みの高層化が進行しました。

西新宿では美しい景観の実現にも力が入れられており、大規模な区画整理によって他の地域とは異なった広い街路が確保されています。高層建築は街全体のバランスを考えてきれいに配置されており、整然とした街並みが最大の特徴になっています。東側とは対照的に非常に清潔な街と言えるでしょう。ビジネスタイムには、行政局の職員や周辺企業の社員が中央公園や路上で情報交換をしている姿が見られます。また、ＥＣＰは大量の人員を投入しており、パトロールと街路の監視の徹底で最高に近い治安状態を実現しています。

>>>>>［いくら治安がよかろうと、人の住む街じゃねえぜ。まわりはお堅い連中ばかりで、いいかげん息がつまっちまう］<<<

<<

——ブライト・エッジ（21:22:33／10-03-49）

>>>>>［あんたに牙があるんなら、あんまりこの街をうろうろしないことだ。人通りっていやおまわりばっかり。十歩進むごとに、呼び止められちまう。うざってえったらなかったぜ］<<<<<

——ロング・ファング（20:30:00／10-29-49）

>>>>>［表は取り繕ってるが、行政局や評議会の中じゃ実は争いが絶えないらしい。特に評議員なんかはメガ・コーポの利害を背負ってるんで、誰が誰のスキャンダルを暴露しただの、ひどいときには裏から手を回して暗殺しただの、血生臭い話もいろいろ聞こえてくる］<<<<<

——ランド・ブリーズ（14:33:33／11-18-49）

>>>>>［弱肉強食はどこも一緒ってわけか。利益のためには手段を選ばない。勝負に負けた者はすぐに用なしになる。つまり企業の論理に支配されてるわけだな］<<<<<

——ネイル・マーク（14:40:28／11-18-49）

西新宿の代表的な施設

東京行政局

公共施設／西新宿二丁目／マネージャー：—／ＬＴＧ＃１１１（０１１—１１）.

東京における行政管理の中心になっています。評議会の決定に沿って、さまざまな都市整備や行政政策を進めています。登録市民の納める税金の管理、および都市評議会選挙の管理も行政局の担当になります。建物の外見は六〇年以上も変わっていませんが、内部のセキュリティは常に最新の施設に更新されています。

中央通信網監視局

公共施設／西新宿六丁目／マネージャー：遠藤巧／ＬＴＧ＃１１１（００１—５３）.

中央地区における通信グリッドの維持と監視を行ないます（企業が所有する専用グリッドは管轄外です）。ＥＣＰや民間警備会社と連携して不法侵入者の摘発にあたるので、マトリックスの警察とも言われています。最近はいくつかの企業が提携して、独自のセキュリティ・プログラムの開発に力を注いでいます。

企業活動管理局

公共施設／西新宿四丁目／マネージャー：—／ＬＴＧ＃１１１（００１—７２）.

企業犯罪の摘発および監視を行ないます。企業間に起こった諸問題の調停から市場物価の監視まで、企業に関連した幅広い問題に対応する機関です。実際の活動が表に出ることは珍しく、活動内容や組織については一般には公開されていない部分もあります。

>>>>>［企業紛争の調停なんて一大事から、不良商品の摘発なんて地味な仕事まで、いろんなことに手を出してる。企業から独立したほとんど唯一の機関らしい。実際の活動やら人員やら、わからんことも多いしな］<<<<<

——ＬＳ（03:37:10／10-18-49）

都市環境局

公共施設／西新宿二丁目／マネージャー：早川結帆／ＬＴＧ＃１１１（００３—２５）.

行政局の支局の一つです。行政関係の部署では最も大きな予算が割り当てられており、都市計画の推進から種族問題の解消まで、東京の“環境”に関する事業を担当しています。

>>>>>［最近じゃ、ＥＣＰと並んで市民からの苦情処理が最大の仕事になってるらしい］<<<<<

——ネイル・マーク（04:58:10／01-18-50）

ＥＣＰ西新宿分署

公共施設／西新宿六丁目／マネージャー：仁藤秀則／ＬＴＧ＃１１１（００１—１一）.

新宿における民間犯罪の摘発および監視を行ないます。西新宿全域に張りめぐらせた街路監視モニターや30分おきの定時パトロールによって、犯罪の監視や予防を担っています。西新宿分署は東京では最大の

西新宿

①東京行政局
②中央通信網監視局
③企業活動管理局
④都市環境局
⑤ＥＣＰ西新宿分署
⑥新宿中央公園
⑦花扇（ハイランドホテル内）
⑧ストレート・フラッシュ

1,500名の隊員を擁し、高度な訓練施設など設備面も充実しています。豊富な人員や装備を誇っており、非常時には他分署の管轄地域に出動することもあります。

＞＞＞＞＞［サムライやら魔法使いを封じこめるには、同じ能力を持った者が必要です。ＥＣＰは千人以上の隊員をこの西新宿に置いていますが、それでもなかなか追いつかないっていうのが現状みたいですけど］＜＜＜＜＜

——シルフィード（23:18:32／09-10-49）

新宿中央公園

公園／西新宿二丁目／マネージャー：—／—.

行政局と企業活動管理局のちょうど中央にあたる公園。行政局の職員や周辺企業の社員にとって絶好の休憩場所となっています。夜間になると、ここに“侵入者”が集まることがあったため、現在では夜九時以降は立ち入り禁止になっています。

西新宿ハイランドホテル

ホテル／西新宿二丁目／マネージャー：風間涼平／ＬＴＧ＃１１１（２５８—８７）.

行政局に隣接する高級ホテルです。ＥＣＰ分署に近く、ホテル独自のセキュリティ管理も行き届いているため、行政局や企業の賓客用としてよく利用されています。

花扇（ハイランドホテル内）

レストラン／西新宿二丁目／マネージャー：西織和美／ＬＴＧ＃１１１（２５８—０３）.

西新宿ハイランドの最上階にある高級料亭です（中流以上向け。オーク、トロールには入店チェックあり）。広大なフロアを占め、店内には和風の庭園が広がっています。入店時には、武器携帯チェックがあります。酒も食べ物も、超高級の天然物を用います。

＞＞＞＞＞［天然物!! ＜覚醒＞でねじまがっちまった動物でも食ってんのかね］＜＜＜＜＜

——ブライト・エッジ（20:51:33／10-03-49）

＞＞＞＞＞［一度、仕事の依頼人に呼び出されて行ったことがある……。超高層に広がる広大な庭園ってわけだ。さすがに圧倒されたね。携帯チェックにひっかかった武器は、店のあずかりになる。違法な武器も、おとなしく渡せば見逃してもらえるのがわかったよ］＜＜＜＜＜

——瑞雲（04:19:52／12-11-49）

ストレート・フラッシュ

酒場／西新宿一丁目／マネージャー：倉橋千明／ＬＴＧ＃１１１（３８９—７５）.

中流以上向けの高級クラブです。オークやトロールの客は、入店を拒まれる場合があります。

＞＞＞＞＞［ここの従業員たちは、接客用スキルソフトを使ってない!! なかなか珍しい話だが、それだけ高級ってことらしい］＜＜＜＜＜

——ブライト・エッジ（08:33:50／09-29-49）

＞＞＞＞＞［“仮想現実”に慣らされて、人づきあいがうまくできない俸給奴隷どもは、こういうとこにくると足がすくんじまうって話を聞いたが、ありゃ本当かね？］＜＜＜＜＜

——白狐（21:03:22／11-29-49）

●東新宿（治安評価：Ｄ）

駅を境界に接する西新宿とは、あらゆる意味で対照的な街と言えるでしょう。高層建築が少なく、西側と比べると“空白地帯”とも言われます。生活レベルも雑多な人々が集まるため治安レベルも低くなっています。歌舞伎町界隈では区画も整理されておらず雑然とした街並みです。過去、治安の向上を狙って何度か区画整理が試みられたことがありますが、住人の反発もあってうまくいっていません。

東新宿は東京有数の繁華街を抱えており、歌舞伎町を中心として酒場などが集まっているのが特徴です。昼間は死んだような印象を受けるものの、夜になると息を吹きかえしてきます。西新宿とは活動時間がちょうど逆転しているような状態です。合法・非合法を含め、この街で手に入らない娯楽はないとまで言われているほどです。また、この街に多い非登録市民のなかには、その匿名性を活かして犯罪に関わる者も少なくありません。

＞＞＞＞＞［いつからそうなったのかはもはやわからないが、東新宿に寝ぐらを持つシャドウランナーは多い。裏の仕事を頼みたいなら、一度来てみることだ］＜＜＜＜＜

——鷹使い（23:16:34／09-30-49）

歌舞伎町

東京でも最大規模の繁華街です。“上流”から“路上生活”まで、あらゆる階層の人々を飲みこみ、夕刻から翌日の早朝にかけて非常なにぎわいを見せます。同時に東京の“影”の部分を集める街で、東京でのシャドウランナーたちの拠点の一つになっています。

＞＞＞＞＞［百年前から、ここはちょっといかがわしい街だった。いまこの街を闊歩してるのは本気で危険な奴らばかりさ。カタギの奴らも“遊びに”来やがるが、その隣じゃ体に鋼を仕込んだプロが酒を飲んでる。俺たちに気やすく声をかけんじゃねえぜ。俺たちの“遊び”は生命を張るってことだ］＜＜＜＜＜

——鷹使い（22:38:51／09-29-49）

＞＞＞＞＞［まぶしい光のすぐ横には、大きな影ができるってな］＜＜＜＜＜

——黒眉（23:45:31／10-01-49）

東新宿の代表的な施設

榊屋

酒場／新宿三丁目／マネージャー：笹木秋三／ＬＴＧ＃１１４（００１—６３）.

高架路線の真下近くにある居酒屋。時代が百年以上逆戻りしたような古めかしい和風の内装で、カウンターと座敷席で構成されています。出入りする客は“ランナー”たちが中心と言われています。

シルバー・ムーン

酒場／歌舞伎町／マネージャー：グレアト・オーランド／ＬＴＧ＃１１４（００１—５４）.

歌舞伎町にある酒場。バーテンはネイティブ・アメリカンの男性です。この界隈では珍しく、上品な雰囲気が売り物です。この店に出入りする客も“ランナー”が中心と言われています。

＞＞＞＞＞［ただランナーの客が多いってだけじゃない。“仕事”の斡旋もやってるって噂がある］＜＜＜＜＜

——正宗（19:24:33／12-09-49）

暁

酒場／新宿三丁目／マネージャー：榊原統造／ＬＴＧ＃１１２（５０１—７３）．

昔ながらの赤提灯ふうの飲み屋です。大豆食品が中心の品揃えですが、どれも見事な調理がされていて、しかも手頃な値段です。

＞＞＞＞＞［どんな時代にも、こういう店は必要さ］＜＜＜＜＜

——雅黒（03:03:03／08-12-49）

御坂

酒場／歌舞伎町／マネージャー：ジョナサン・ウィリアムス／ＬＴＧ＃１１７（４２１—５２）．

和風の酒場ですが、エルフが店主を務めています。この店はメタヒューマンに開放されており、人間は入店を断わられる場合があります。

＞＞＞＞＞［ヒューマニスには気をつけな］＜＜＜＜＜

——正宗（20:25:33／12-08-49）

ワイルド・ヘヴン

酒場／歌舞伎町／マネージャー：カール・ヒルシュタイン／ＬＴＧ＃１１８（２３４－１８）．

暗い雰囲気のバーです。常連の紹介など、コネがなければ入店できません。

＞＞＞＞＞［この店の裏の商売はあんまり知られちゃいないようだな。幻覚剤と解毒剤を出してくれる。幻覚剤でトリップして、解毒剤で“素面”に戻すってわけだ。中には、ドラッグが体質にあわずに死んじまう奴もいるとか］＜＜＜＜＜

——瑞雲（04:36:25／02-05-50）

電装整体

ボディショップ／歌舞伎町／マネージャー：巧木鷹人／ＬＴＧ＃１１７（２５７—７８）．

サイバーウェアの不調を治す医者です。サイバーウェアは、まれに生体不適合を起こすことがあるので、その治療も行ないます。サイバーウェアに関しては専門家で、埋め込み後のリハビリまで手掛けています。

＞＞＞＞＞［こないだ妙に肩がだるくて、ここで診てもらったのさ。それが、普通の医師がやるみたいな触診じゃなくって、電極プローブを体のあちこちに刺して診断する。まったく自分が機械そのものになったような気分だった。そしたら、埋めこんだ筋肉が不調で、“肩こり”を起こしてるって言われたよ。機械に肩こりなんざ、おかしな話だが］＜＜＜＜＜

——ブライト・エッジ（23:56:46／02-19-50）

ライフ・ライン

病院／新宿二丁目／マネージャー：渕崎卓実／ＬＴＧ＃１１６（４６５—２９）．

“大量治療”を歌い文句にした病院で、サイバーウェアを埋めこんだ改造人間から生身のエルフまで、この病院で診ない患者はありません。治療費も通常の七割程度ですみます。

＞＞＞＞＞［“なんでも治す”ってのが建て前だが、とにかく病院を出るときに生きてりゃいいって方針らしい。“マニュアル”に従った流れ治療、副作用を気にしない薬の乱発、なんでもござれだ。スラップ・パッチや薬剤を多用する“即効治療”が売りもんだが、魔法使いにとっちゃ危険すぎるね］＜＜＜＜＜

——影法師（02:23:12／10-28-49）

＞＞＞＞＞［しかし、治療費が安いってのは大事なことだ。貧しいストリートの連中が治療を受けるには、こういう病院に頼らなきゃ仕方ない］＜＜＜＜＜

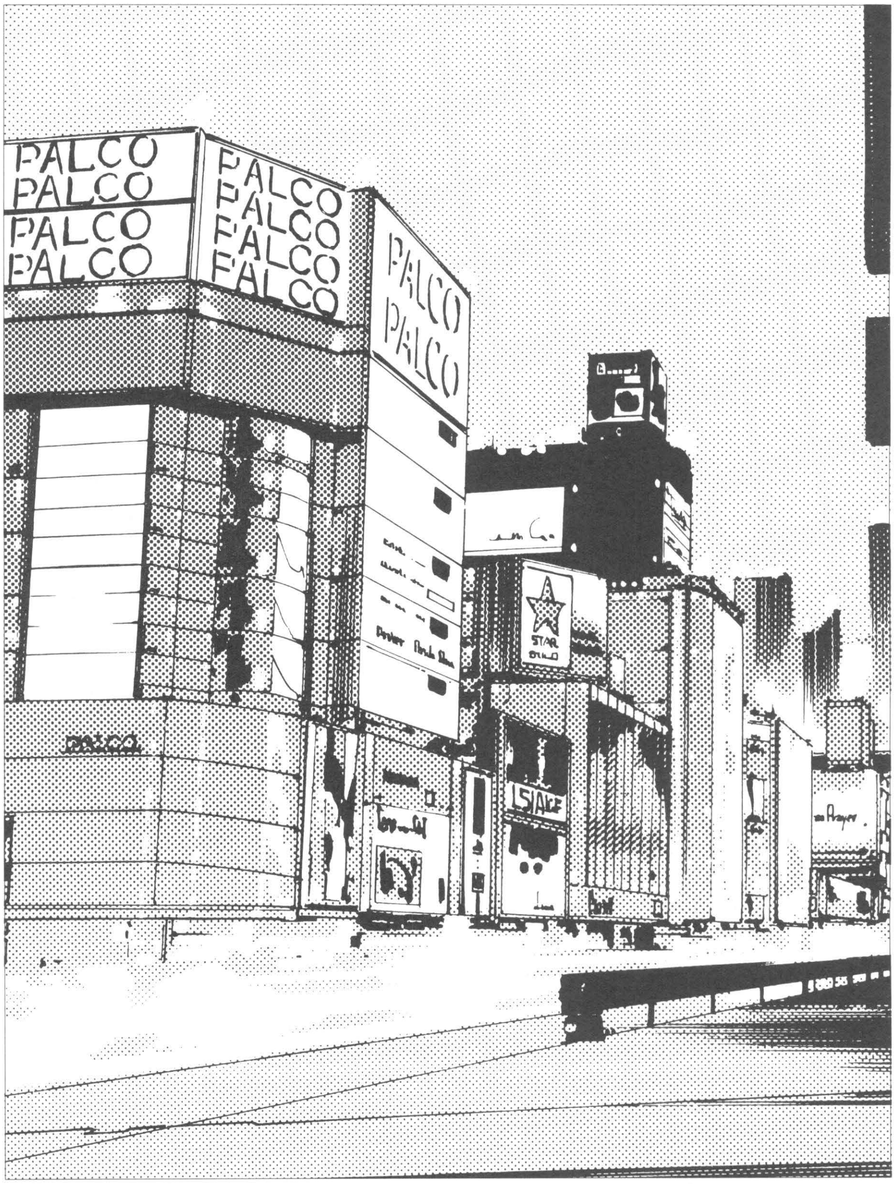
——小龍（04:41:03／11-05-49）

東新宿

①榊屋
②シルバー・ムーン
③暁
④御坂
⑤ワイルド・ヘヴン
⑥電装整体
⑦ライフ・ライン

●渋谷

昼間人口：22万人（推定。西部に非登録者多数）
夜間人口：27万人（推定。西部に非登録者多数）
治安執行状況
ＥＣＰ渋谷分署（警備人員200名。2049年現在。増員検討中）
　警備班：５個、暴徒鎮圧班：３個、機械化犯罪処理班：３個、その他：３個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし



　巨大企業の成立にともなって電子や機械を中心とした基幹産業は巨大企業の独壇場になりましたが、メディアを中心とした情報産業には比較的小規模の独立企業が潜りこむ余地が残されていました。この渋谷は、そうしたメディア系の独立企業が拠点とした街です。いまもその流れは変わっておらず、報道や音楽関係、トリデオといったメディアの中心地になっています。

　流行や情報の発信地でもあり、東新宿と並ぶ繁華街になっています。特に駅から北西に延びるセンター街には、最新のテクノロジーや魔法を利用したアミューズメント施設が数多く立ち並んでいます。

　メディア系企業が進出しているため、非常にきらびやかな印象の街です。まばゆいトリデオ・ウォールや時間広告に彩られたビルの壁。そして前衛的なファッションに身を包んだ若者たち。同じ繁華街と言っても、街そのものが対象にしている年齢層は東新宿に比べてかなり低くなっています。特に十代から二十代前半の若者たちが中心と言えるでしょう。ライブハウスなども多く、一獲千金を夢見るロッカーたちが集まります。有名なライブハウスのそばでは、変声機を埋めこんだストリート・シンガーの歌う姿を見ることができるでしょう。

　こうした特色は、街そのものに特異なイメージや付加価値を持たせて若年層を惹きつけようとする、メディア企業の戦略によるものです。二十世紀の昔から若年層を惹きつける街でしたが、正しくは、そうした若者を購買層とするメディア企業こそ、この街の主役ということになるでしょう。新宿をはじめとした東京市街の各所は、こうした企業の思惑が少なからず街の色合いに影響していますが、渋谷はその最もわかりやすい例と言うことができます。

　また、こうした華やかな雰囲気とは対照的に、渋谷の街は十年ほど前から西部地域での治安低下に頭を悩ませています。ストリート・ギャングの台頭です。彼らも、当初は“最も先鋭的な”若者たちとして、その独特のファッション感覚とともにメディア企業に取り上げられる程度の存在に過ぎませんでしたが、徐々にその数と勢力を増し、ストリートに張りめぐらせたネットワークで厳然とした力を持つほどに成長しました。ある意味、現在のギャングたちの台頭を招いたのは、他ならぬメディア企業のイメージ戦略であるとも言えます。ギャングたちの引き起こす犯罪や、ギャング同士の抗争に代表される暴力事件は、周辺の地域を巻きこんでいまでは大きな社会問題になっています。

　ストリート・ギャングたちは道玄坂を中心とした渋谷西部を根城としており、表通りを離れると彼らが闊歩する危険な街へと姿を変えます。乱立したストリート・ギャングが抗争を繰り広げるなかに、横浜からの進出を狙うギャングが加わり、ギャング

同士の勢力争いは混沌とした状態になっています。最近では、この街でも新宿のような東西分離が検討されるようになっています。

ストリート・ギャングの抗争が行なわれている一方で、メディア企業の争いも熾烈をきわめています。スクープやスキャンダルをめぐる取材合戦や、１人でも多くの視聴者を獲得するための宣伝合戦は、もはや日常的になっています。

●井の頭通り以東（治安評価：B）

東京の主要なメディア系企業が顔を見せる、最もきらびやかな街と言えるでしょう。

ディスコやライブハウスなどのアミューズメント施設が集まっているため、平日の夜間や週末になると大勢の若者がこの街に集まってきます。

音楽メディア企業はライブハウスをスカウト場所にしているので、観客の若者たち以外にも、一獲千金を夢見てやってくるミュージシャンたちも少なくありません。音楽熱は非常に高く、この付近にある音楽関連企業の協力によって、毎月15日から20日までの五日間、公園通り北部（渋谷行政局周辺）が24時間の歩行者天国として開放されているほどです。この歩行者天国には、当初、周辺からの強い反対があったものの、企業側の熱心な働きかけによって実現しました。ストリート・ミュージシャンたちにとっては格好のライブ・スポットとなっており、歩行者天国の期間中は渋谷の人口が二割増えるといわれています。若者を集めるイメージ戦略としては、最も成果をあげているものの一つと言えるでしょう。

>>>>>［こ大スターになるには才能だけじゃ足りない。強烈な運が必要だ。もちろん、メディアのスカウトはたくさんいるし、めでたくお眼鏡にかなって一夜にしてスター・ダムにのしあがる奴もいる。だが、そんなのはごく一握りに過ぎない。運と才能があれば、なんでも思いのままさ。もちろん、挫折しちまう奴だって少なくない。そういう奴は、気がつきゃ、自分がストリート・ギャングになってたりするのさ。夢を追いかけるのは悪くない。でも、せいぜい気をつけろよ］<<<<<

——ランド・ブリーズ（06:52:31／01-21-49）

井の頭通り以東の代表的な施設

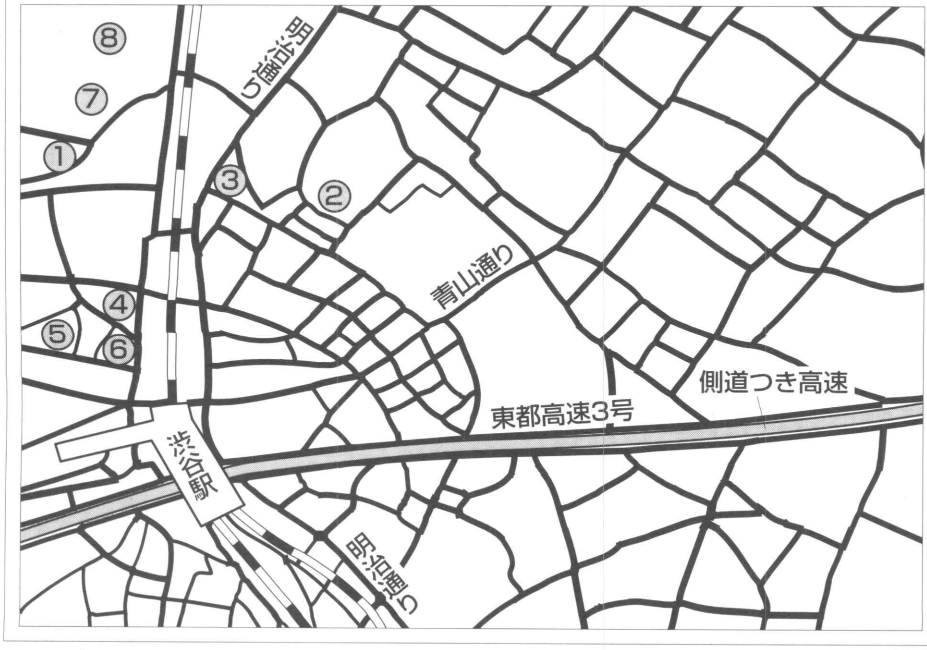
ＣＩＲＣＵＳ

放送局／神南／マネージャー：浜野陽介／ＬＴＧ＃２１４（４７８—０１）.

ニュース報道を中心に、24時間体制で放送を行なうトリデオ局です。十万戸以上の受像契約を結ぶ局としては唯一どこの系列

にも属さない独立企業です。レポーターやカメラマンに優秀なスタッフを擁し、完全中立で正確な報道が最大のセールス・ポイントになっています。

>>>>>［"完全中立で正確"。大いに結構。……もっとも、ＣＩＲＣＵＳが中立の立場でいられるのは、巨大企業のスキャンダルを扱わないからだ。企業にとってまずい情報を流さない代わりに、どこの圧力も受けないってからくりさ。いまの御時世、中立な報道は立



渋谷（井の頭通り以東）

①ＣＩＲＣＵＳ
②ＤＴ１
③一早
④MM
⑤β－コロシアム
⑥エンチャント・パーク
⑦代々木公園
⑧代々木競技場

派だと思うが、ＣＩＲＣＵＳといえど、企業同士のしがらみと無関係ではいられないってわけだな］<<<<<

――ロング・ファング（11:05:23／02-01-49）

ＤＴ１

放送局／神宮前／マネージャー：オリバー・ジョンストン／ＬＴＧ＃２１９（０７８―２９）．

レポートを中心とした報道番組を扱うトリデオ局です。“常に加入者のニーズにマッチした放送を”という歌い文句で、センセーショナルなスクープやスキャンダルを中心とした構成になっています。そのため“俗悪”という評価を受けがちですが、社会的に衝撃の大きいスクープも数多く扱っています。

一早

ライブハウス／神宮前／マネージャー：ナタリー・ホワイトマン／ＬＴＧ＃２１４（９９８―４０）．

一部のメディア企業からは高い評価を集めているライブハウスです。無名のミュージシャンばかりを出演させていますが、ここに出演したあと、日比谷での“スーパー・ジュエル”に出演したミュージシャンは数知れません。

ＭＭ

ライブハウス／公園通り／マネージャー：岡部洋子／ＬＴＧ＃２７０（７０１―５４）．

ゲルダ・アミューズ・カンパニー（三浜系）との専属契約によって、有名ミュージシャンを中心にプログラムを組むライブハウスです。出演メンバーの質が高く、客の人気は常にトップクラス。チケットは常にプラチナ・ペーパーとなっています。満員時は、ドワーフ、オーク、トロールの入店を拒む場合があります。また、入店時には武器の厳重な携帯チェックもあります。

β―コロシアム

アミューズメント／井の頭通り／マネージャー：粕谷道也／ＬＴＧ＃２５４（８５３―０７）．

メディアテクノ社（渕系）が42年に設立したアミューズメント施設です（六本木のα―コロシアムの姉妹店にあたります）。アーマー・ジャケットを着こんで低威力ペイント弾を撃ちあい、模擬戦闘を楽しみます。ただし、入場時には賠償請求権の放棄書が必要です。48年には、客が銃をすり替え、計画殺人を起こした事件が問題になりましたが、身体検査を徹底することで現在も営業を続けています。

エンチャント・パーク

アミューズメント／井の頭通り／マネージャー：ミア・サリバン／ＬＴＧ＃２８６（３８５―０１）．

メディアテクノ社（渕系）が48年に設立したセンター街最新の魔法アミューズメント施設です。専属の魔法使いが、さまざまな魔法を駆使したアトラクションを提供します。反応速度をあげた射撃が楽しめる“サムライ・シュート”や、人体浮遊の魔法を使った“０Ｇワールド”が有名で、高い人気を集めています。ただし、料金も高く、一か月のうち数日はＶＩＰデイとして、上流階級の子弟が借り切る日が設定されています。オーク、トロール、ドワーフは入店を拒まれる場合があります。

>>>>>［人間、娯楽の追求には貪欲なものだ。楽しむためには魔法だって使う。一回遊ぶだけで、下層レベルでひと月食えるほどの金を払ってもだ］<<<<<

――影法師（20:45:02／11-09-49）

代々木公園

公園／代々木／マネージャー：―／―

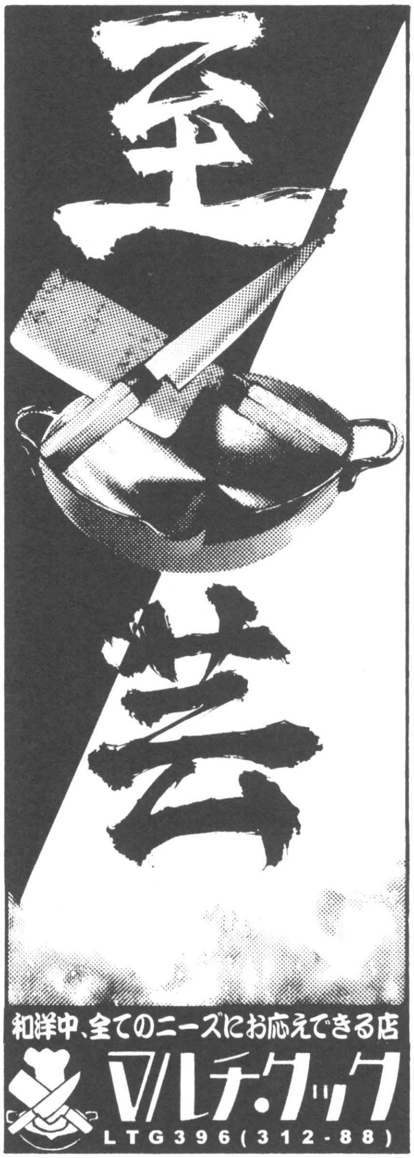
上野森林（上野に関する解説を参照）とは対照的に、完全に管理された人工庭園です。植生管理が徹底されていて、季節ごとにまったく違った色合いを見せます。

>>>>>［原野育ちのシャーマンたちは、ここに来ると気分が悪くなるらしい。彼らに言わせれば、ここの自然は完全に歪んでいるんだそうだ。不思議なもので、同じシャーマンでも都市に生きてるシャーマンたちはなんとも思わないらしい。連中にしてみれば、これもまた自然なんだろう］<<<<<

――神の手（01:37:10／01-18-50）

代々木競技場

アミューズメント／代々木／マネージャー：―／ＬＴＧ＃２５８（０７４―９９）．



メディア企業の共同出資によって、2041年に最新設備を投入した多目的スタジアムに生まれ変わっています。さまざまなスポーツ・イベントやライブ・パフォーマンスに対応しており、一般市民でも有料で施設を使用することができます。

●井の頭通り以西（治安評価：Ｅ）

センター街の一部から道玄坂、円山町周辺にかけての一帯は、ここ十年のあいだにストリート・ギャングの進出を受け、治安状態が悪化しています。古くからのホテル街はいまも営業を続けていますが、ギャン

グたちの根城となってしまった場所も少なくありません。現在のストリート・ギャングは、<覚醒>期の一連の事件や人口減少によって生まれた“孤児”ストリート・チルドレンに端を発しています。こうした身寄りのない子供たちは徒党を組み、若者たちが集まる渋谷の街に流れ込んだのです。

当初はバラバラだった彼らはやがて組織化するようになり、現在のストリート・ギャングが形成されました。現在の東京では上流から路上生活まで貧富の差が拡大しつつあり、ストリート・チルドレンもその数を増やし続けています。このため、潜在的なストリート・ギャングの数も増加の一途をたどっているわけです。縄張りをめぐる抗争も激しく、最近では一般市民にも抗争の被害が出るようになっています。

2050年現在、渋谷地区に配置されているＥＣＰ隊員では、全域をカバーし充分な犯罪抑止を行なうには人員が不足していると指摘されています。東部では、まだ大きな治安の低下は見られませんが、西部にはＥＣＰの眼の行き届かない空白地帯ができつつあるのが現状です。そのため、ＥＣＰ内でも人員の強化が計画されていますが、他地域との折り合いもあり、なかなか進展を見せていません。こうしたＥＣＰの動きに対して、渋谷に拠点を持つ企業のなかには、民間警備会社との契約を結んで独自に安全確保に乗り出すケースが目立つようになっています。

井の頭通り以西の代表的な施設

行政局長官公邸跡

住宅／松涛／マネージャー：－／－

2038年まで行政局長官の公邸として使用されていた邸宅です。旧高級住宅街で、ギャングの進出に伴い人口が大幅に減少した松涛地区の一角にあたります。

2045年には、ギャングの進出に対抗してＥＣＰが徹底した取り締まりを行ないましたが、この地区の住人の移転に歯止めはかからず、公邸も閉鎖されることになりました。現在では、侵入者よけのセキュリティ設備を持つ無人の邸宅と化しています。

オンフォール

ディスコ／センター街／マネージャー：マーカス飯村／ＬＴＧ＃２８５(１００―１０).

巨大なダンスフロアやトリデオ・ウォールで一時期話題を集めたディスコです。巨大企業の系列に属さない独自経営を行なっている点でも注目されています。

>>>>>［この店は、渋谷を根城にするストリート・ギャング“メタル・ラビリンス”の息がかかってる。ここで言ってる“独自経営”ってのは、連中がこの店を経営してるってことだ。そこそこはやってるみてえだし、ガキの集団にしちゃぁえらいもんだと思うが、こういう店でカタギの客がうろうろしてても大丈夫なのかね？］<<<<<

――ランド・ブリーズ（11:37:24／09-25-49）

静森

酒場／センター街／マネージャー：静森和幸／ＬＴＧ＃２６９（７５６―０７）.

一般向けの飲み屋です。店内は純和風の雰囲気で、ほとんどの席が座敷になっています。近くにあるメディア企業の社員たちがよく利用しています。オーク、トロールは入店を断わられる場合があります。

サイバー・ワールド

アミューズメント／センター街／マネージャー：結城孝一／ＬＴＧ＃２７１（２４１―３３）.

渕社系列のゲームセンターです。武器の携帯チェックがあります。開発中のゲームが先行発表されるモニター店で、マニアのあいだで人気になっています。オークやトロールは入店を拒まれることがあります。

渋谷(井の頭通り以西)

①行政局長官公邸跡
②オンフォール
③静森
④サイバー・ワールド

●秋葉原（治安評価：C）

昼間人口：４万人（推定。非登録者あり）
夜間人口：１万人未満（推定。非登録者あり）
治安執行状況
ＥＣＰ秋葉原分署（警備人員100名）
　警備班：３個、暴徒鎮圧班：３個、その他：３個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：中央通信網監視局秋葉原支局

　上野森林の外周に接したごく狭い地域ですが、全体で一つのショッピング・モールをかたちづくっており、東京有数のハイテク・マーケットになっています。

　街の印象は派手の一言につきるでしょう。原色を使った巨大な広告スクリーンが立ち並び、どこを見渡しても何かの宣伝が目に入るほどです。表向きは一般の電子機器を扱いながら、裏で違法なサイバーデッキやプログラム、果ては銃器まで扱う店もあります。ここでは、コネさえあれば手に入らない物はありません。各企業の試作モデルが、実験的に秋葉原に流されることもあります。

　現代の巨大企業は、生産から流通までのすべてを管理しています。しかし、すべての品物がそうした“正規”のルートに乗せられるわけではありません。秋葉原は、正規の販売ルートから外れた品々を扱うなかば非合法な店が集まる街でもあるのです。

　こうした店は特に紛争後に乱立しました。巨大企業も販売網を強化していますが、東京は独立した流通業が商売として成り立っている数少ない街となっています。

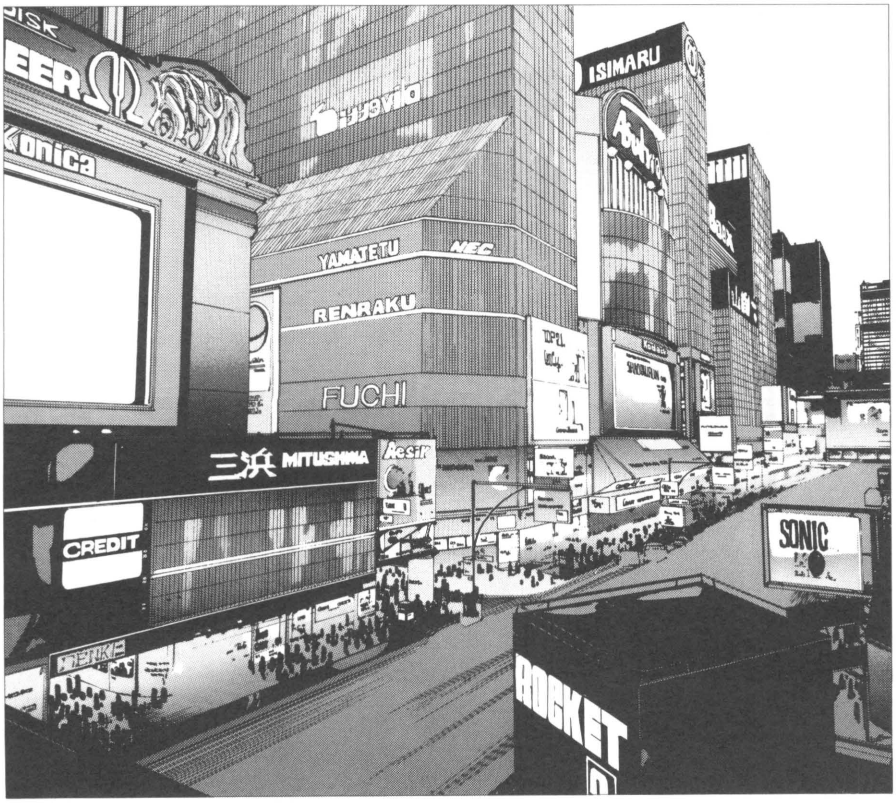
　ハイテク製品目当ての客が全国から集まるため、上流階級向けの地域を除けば、東京でも有数の集金力を持つ地域になっています。また、違法合法を問わず幅広い範囲の品物が扱われており、ときおり東都警備による立ち入り捜査が行なわれることがあります。

>>>>>［ＥＣＰの捜査は、実のところあまり意味がありません。有力な販売店ともなれば、違法な品物を扱っていたところで警察を丸めこむ手をいくらでも持っています。建て前はともかく、実際には違法な品々も野放しになってるわけですね］<<<<<

──シルフィード（19:41:19／11-09-49）

>>>>>［企業が流通まで握っているっていうのに、裏の品物を扱う店がなくならないのは、ここを利用する“裏の”購買層を無視できないという事情があるからだ。市場としての東京は、表に出ないシェアが意外に大きい。だからと言って、企業がそういう連中を公然と相手にするわけにもいかない。かくして、正規のルートに乗らない品物を扱う店もなくならないわけだ］<<<<<

──神の手（19:21:30／12-20-49）



秋葉原の代表的な施設

クニサカ家電

　商店／電気街／マネージャー：邦坂剛／ＬＴＧ＃７１７（００１―７１）.

　渕をはじめとして有力企業に独自のルートを持つ家電流通の専門会社です。秋葉原以外にも、東京市街に三つの支店を持っています。最新機種の取りそろえは充分とは言えませんが、旧モデルを非常に安価で販売しています。

フチ・テクノワンダーズ

　商店／電気街／マネージャー：姉垣統三郎／ＬＴＧ＃７８４（１００―２１）.

　渕系列の家電販売店の一つで、渕グループの家電製品、サイバーデッキ（登録事務代行）、民生用サイバーウェアの最新モデルを取りそろえています。先行試験販売のテスト・モデルや地区限定モデルなどのプレミアム商品も扱っています。

>>>>>［欠陥のある試作型のサイバーウェアが流れてしまったという先例がある。渕は事件が大きくならないうちにうまく揉み消していたが……］<<<<<

──小龍（07:52:19／03-01-50）

燈寿舘

　商店／外神田／マネージャー：不明／ＬＴＧ＃不明.

　独立企業が開発した一般向けのさまざまなユーティリティ・プログラムを扱う店です。店内は和風ですが、主人が座る文机と端末があるくらいで非常に殺風景です。

＞＞＞＞＞［この店の主人は和服姿の頑固そうな初老の男だ。常連の客からは“旦那”と呼ばれている。しかし、この親父が偏屈で、気にいった相手にしかプログラムを売らないときてる］＜＜＜＜＜

——瑞雲（11:12:45／02-19-50）

＞＞＞＞＞［裏ではそれなりに有名なプログラム・ショップですよ。非合法なサイバー・プログラムも扱ってます］＜＜＜＜＜

——シルフィード（00:05:36／03-22-50）

エレクトロ・モール

商店／電気街／マネージャー：藤村行雄／ＬＴＧ＃７０４（２９１—７５）.

ハイテク関係のジャンク・ショップが集まった商店街です。サイバーデッキや各種電子機器のパーツ類、プログラムなどを揃えています。最新型から時代遅れの旧式まで、根気よく探せば掘りだしものの機械を見つけることができるかもしれません。

＞＞＞＞＞［サイバーデッキのパーツをあさってたら、サイバー９のマザーボードを見つけた。それも信じられないくらいの安値だ。慌てて買って帰ったんだが、寝ぐらに戻ってよく調べてみりゃ、よくできた海賊版だった。性能はサイバー４と変わりゃしねえ。あんときは、我ながら情けなかったね］＜＜＜＜＜

——雑学屋（03:12:56／02-01-50）

＞＞＞＞＞［モールにゃいろんな品物が流れてくる。あそこの店員は、そういうのをかたっぱしから分解しちゃ、“部品”として並べていくんだ。メーカーのわからん怪しげなＣＰＵや、動作不明のプログラムなんかも並んでる。買物するときには、せいぜい注意しないとな］＜＜＜＜＜

——ネイル・マーク（19:41:19／11-09-49）

トリプル・ゼット

商店／昭和通り／マネージャー：熊木靖規／ＬＴＧ＃７８４（５６１—８９）.

護身用の武器を扱うガン・ショップです。小型のハンドガンの品揃えは充分でしょう。

＞＞＞＞＞［ここの主人は、ほうぼうの武器メーカーに顔が利くらしい。こういう店にとっちゃ仕入れのルートが生命線だから、それだけで大した強みになってる。それに、当然ながら普通じゃ買えないような武器も扱ってるわけだ。金とコネと運があれば非合法な武器も手に入るだろう］＜＜＜＜＜

——正宗（04:32:21／01-23-50）

エンジェル・クリニック

酒場／昌平橋／マネージャー：スコット・ケンパー／ＬＴＧ＃７８０（４０７—１１）.

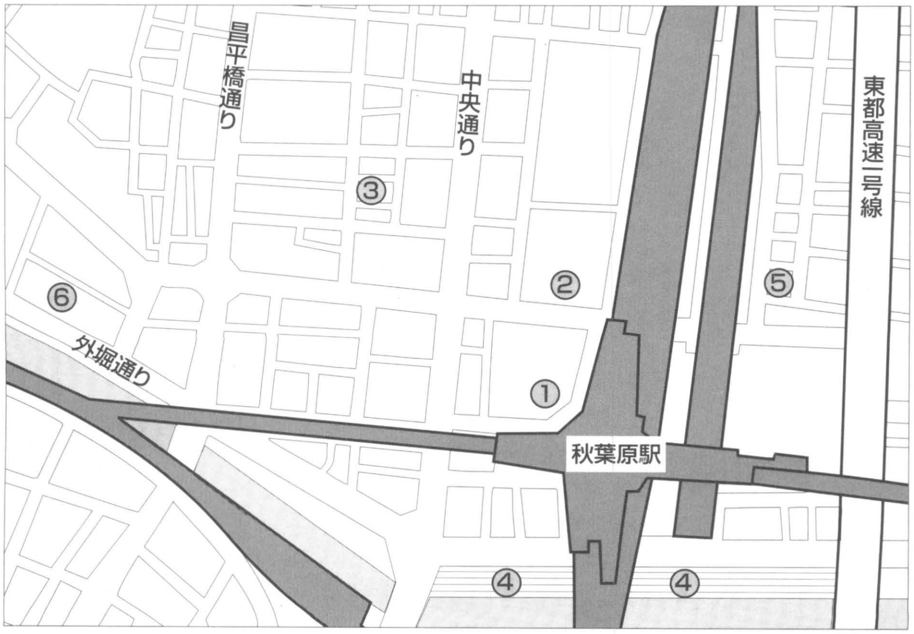
秋葉原の一角に居を構える、小綺麗な医院です。一般の患者より、ひとくせもふたくせもありそうな“怪我人”たちがよく訪れます。

＞＞＞＞＞［この病院にゃ、にこにことしてやたら愛想のいい若い医者と、すごい美人の看護婦がいる。表向きは普通の医者だが、違法なサイバーウェアの埋めこみもやってくれる。腕はかなりなもんだ］＜＜＜＜＜

——神の手（01:27:30／10-17-49）

＞＞＞＞＞［普通の病院は不審な傷を負った患者などは警察に通報しなければならない。これは、犯罪捜査というより、企業が手配した人物を捜すためでもある。しかし、ここの医者は、めったなことでは警察に通報したりはしない。ランナーにとっては、ありがたい存在だ］＜＜＜＜＜

——正宗（15:30:27／12-12-49）



秋葉原

①クニサカ家電
②フチ・テクノワンダーズ
③燈寿舘
④エレクトロ・モール
⑤トリプル・ゼット
⑥エンジェル・クリニック

●上野（治安評価：B）

昼間人口：20万人（推定。不忍池周辺に非登録者多数）
夜間人口：20万人（推定。不忍池周辺に非登録者多数）
治安執行状況
ＥＣＰ上野分署（警備人員150名）
　警備班：４個、暴徒鎮圧班：２個、機械化犯罪処理班：１個、特殊犯罪処理班（対魔術犯罪）：５個、その他：４個
共同体自警団（特例。警備人員数不明）
主な所在官庁：なし

　上野は21世紀はじめの＜覚醒＞期を通して、街の様相が一変した地域です。都市のなかで自然の回復が見られた場所の一つで、都市の“森林化”という珍しい現象が起こっています。2010年から二十年ほどのあいだに、上野のほとんどは森に飲みこまれています。この上野森林は不忍池を中心として幅２キロにまで成長していますが、現在では拡大はほぼ終息していると言われています。

　上野では、現在でも分類不能な魔法生命体が出現したり（ほどなく自然消滅する場合がほとんど）、呪文が暴走するなどさまざまな魔法事件が発生していますが、それらを含めても森林化の進行は非常に大きな事件でした。この事件はたんなる環境の変化だけをもたらしたわけではありません。森林が広がるとともに、アメリカを中心に広まった巫術魔法の信奉者や環境保護主義者たちが入りこみ、上野では大きな混乱が起こりました。＜覚醒＞期特有の魔法事件も手伝って上野では以前からの住民が他の地域に流出し、一時期人口が以前の三割程度に減少する事態になったのです。

　行政局は住民の流出を防ぐために森の焼却などの対策を講じましたが、森林化の速度はそれを上回るものがありました。また、森林破壊反対を唱える環境保護主義者たちの反発や、種族暴動をはじめとする＜覚醒＞期の社会混乱によって対応しきれなくなり、結局森林化に有効な歯止めをかけることはできませんでした。

　行政局の対応が遅れているあいだ、環境保護主義者たちだけではなく、市民生活を放棄した魔法使いたちや周辺の不法居住者、あるいは迫害を逃れたメタヒューマンたちが上野に流れこむことになりました。こうした流入者たちのおかげで上野の人口減少には一応の歯止めがかかったのです。

　もっとも、上野の新たな住人たちは、元々は雑多な人々の集まりにすぎませんでした。行政局はシステム登録をはじめとする住人の管理を進めようとしましたが、上野では＜覚醒＞期の混乱を乗りきった何人かの有力な魔法使いが指導的な立場に立ち、森林化がいちおうの終息を迎える2030年ごろに独特の共同体を成立させています。

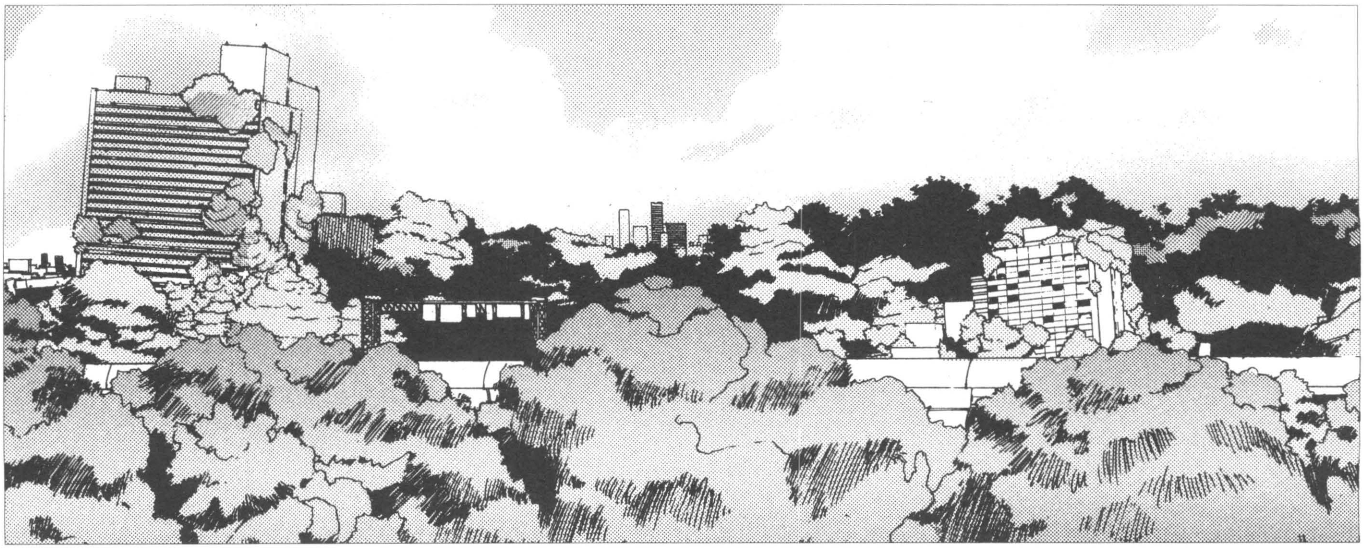
　この共同体はメタヒューマン廃絶を唱える人間至上主義者団体——ヒューマニス・ポリクラブとの衝突に対抗するために結成されたもので、いまでは不忍池を中心とした上野一帯に大きな影響力を持つほどに成長しました。共同体の定住率は高く、ここ数年のあいだ人口はわずかずつ増加の方向にあります。

　アメリカを中心とする西洋型の巫術魔法は、初期の頃には一種の見せ物として日本に流入しました。そのときに中心的な役割を果たしたのが上野公園でのストリート・パフォーマンスです。それ以来、上野は東京における魔法の中心地となり、現在も、シャーマンを中心とする魔法使いたちが数多く集まります。

　西新宿とは対照的に高層建築が少なく、地上から空を見ることができます。中心になっている上野森林は共同体と行政局の取り決めもあって、新都市整備法では公園地区に指定されています。人の手による管理は最低限しか行なわれずほとんど自然のままの状態で残されています。

>>>>>［実際、森林化の勢いはかなりのものだったらしい。当時の記録を見てみると、一度森を焼いても半月後にはほとんど元に戻っていたという報告があるくらいだ。人は、自然と魔法の前にはやはり無力なのだろうか］<<<<<
——神の手（01:18:23／12-26-49）

>>>>>［魔法使いが多いってことは、いろいろと不思議なことが起こるってことです。そして、魔法使いが多いってことは、魔法使



い目当ての企業のスカウトも多いってことです。スカウトたちは、あちこちでモノになりそうな術者に目を光らせています］<<<<<

——ミンストレル（13:01:15／01-08-50）

>>>>>［森林化が発生したころから、このあたりには驚異が満ちている。他と比べてゴブリン化の影響を受けた者も多く、上野の共同体じゃ、いまでも魔法使いの生まれる比率が高いそうだ。魔法の驚異が見たければ、一度上野に行ってみることだな］<<<<<

——影法師（05:22:37／03-03-50）

特に不忍池周辺には高層建築がなく、“空の近い街”と呼ばれることもあります。道路や住居は最低限度が確保されているだけで、森のほとんどは自然に近いままの状態が保たれています。地理に不案内だと迷ってしまうこともあるでしょう。木立のない開けた場所は、魔法使いがよく魔法陣や巫術小屋を準備するのに使っています。

上野森林では、魔法使いやメタヒューマンたちが流れこんだため、他の地域と比べて魔法能力者とメタヒューマンの比率が高くなっています。正確な統計はありませんが、魔法使いの割り合いは10％（推定魔法能力者数二万）、メタヒューマンの割り合いは40％を超えると言われています。

魔法使いを中心とする共同体が成立したあと、行政局は上野森林を都市整備計画から外れた公園地帯に指定しています。共同体はある程度の“自治権”が認められており、共同体のなかで起こった問題は、原則として共同体の内部で解決することができます。つまり、一般企業に認められている治外法権に近い権利が認められているわけです。

特に治安維持や森林の管理については明確な取り決めがあり、共同体内の住人がトラブルを起こした場合は共同体自警団が、外部の住人が共同体内でトラブルを起こした場合はＥＣＰが処理することになっています。森林地域の管理も、たとえば上野駅をはじめとする高架路線と東都高速（旧首都高速）一号線をのぞいて、すべて共同体に管理が委ねられています。

>>>>>［森林化が進んでるときも、ヒューマニスと共同体の連中がぶつかってるときも、行政局は何一つ対策を立てることができなかった。共同体に自治を認めるのにはヒューマニスなんかから根強い反対があったもんだが、共同体の連中はトラブルを自分たちできっちり乗りきったことを主張した。結局、行政局も連中の言い分を聞くしかなかったってわけだ］<<<<<

——ランド・ブリーズ（00:36:52／10-01-49）

>>>>>［だからといって、万々歳ってわけでもないらしい。子供の市民登録やら税金の管理やら、行政局の仕事も肩代わりしてるし、いざってときは自分で自分の身を守らなけりゃならん。森の管理や侵入者の監視も骨が折れる。それでも連中は自由が欲しいってわけだ］<<<<<

——影法師（10:37:18／10-02-49）

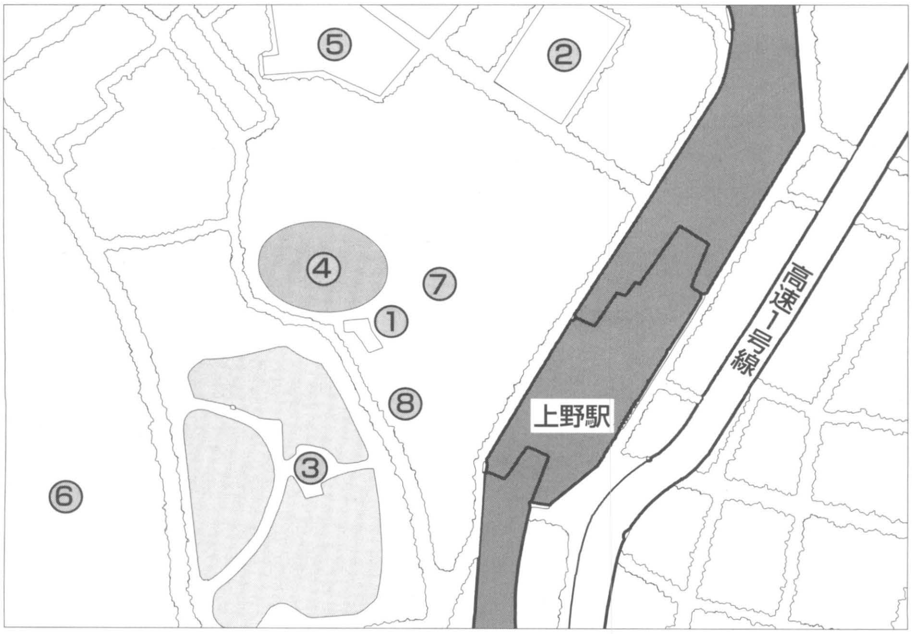
不忍池周辺の代表的な施設

上野療養院

病院／上野公園／マネージャー：榊原美代／ＬＴＧ＃５９７（０５２—７５）.

明治・大正期を思わせる非常に古めかしい感じの病院です。外見とはうらはらに、最新の医療機器を完備しています。この病院は東京ではほとんど唯一の魔法使い専門病院なのです。魔法使いは治療手段を間違えると、魔力を失う危険性があります。それを防止するために設立された病院なのです。魔法使いであることを証明し、あらかじめ登録しておけば緊急用の培養組織を用意してくれます。また、怪我の治療にも魔力損失の可能性の少ない特別な処置を行ないます。

>>>>>［一般の病院はなかなか魔法使いへの理解が乏しい。知識としては知っていても、実際に魔法使いを診察する機会というのは珍しいという事情もある。たとえばスラッ



上野

①上野療養院
②国立博物館跡
③弁天堂
④上野動物園
⑤東京魔法科学大
⑥東京大学跡地
⑦天社
⑧十日堂

プ・パッチを使った治療など、向こうは善意のつもりでも、こちらにとってはありがた迷惑ってこともある。まずい治療で魔力を失した奴は少なくない。もっとこういう病院が増えないものだろうか］＜＜＜＜＜

――影法師（01:57:26／11-13-49）

＞＞＞＞＞［数の少ない魔法使いを専門に看る病院が最新の医療機械をそろえてやっていけるのは、実はメガ・コーポのバックアップがあるからだ。なかでも三浜とシアワセはかなり喰いこんでるらしい。皮肉なことに、共同体の連中もスポンサーには目をつぶらなきゃならない。メガ・コーポも善意でこんな病院を作るわけはなくて、援助の見返りに魔法使いに関する情報を提供させてるって噂まである］＜＜＜＜＜

――ランド・ブリーズ（02:12:34／11-21-49）

国立博物館跡

公共施設／上野公園／マネージャー：上原英輔／ＬＴＧ＃５３４（９４５―８８）．

博物館自体は2013年に移転を終えており、いまでは残った建物を改装して共同体の指導者たちが合議を開く場所として使用しています。

弁天堂（不忍池）

公共施設／上野公園／マネージャー：―／ＬＴＧ＃―．

不忍池の中心にある小さな寺社跡。森林化の進行で放棄されていましたが、現在ではシャーマニック・ファッションを思わせるけばけばしい装飾が施されて再建されています。上野の森の中央に位置する不忍池は“偉大なる自然の中心”として一部のシャーマンたちに神聖視されています。その中央にある弁天堂が再建されたのも、そうしたシャーマンたちの働きかけがあったからでしょう。

上野動物園

動物園／上野公園／マネージャー：アンソニー・パターソン／ＬＴＧ＃５６１（１２１―２５）．

上野動物園も森林化の進行で施設の維持が難しくなり、たびたび収容動物の逃走騒ぎなどを起こしました。2015年に一度閉鎖されていますが、覚醒動物保護を唱える共同体の方針によって2040年に再建されました。再建当初は危険なクリッターの逃亡事故などが起き、管理の不安が囁かれていました。現在では、そうした事故もなくなり、数少ないクリッター専門の動物園として共同体以外の市民からも注目されています。危険度の高いクリッターも収容されているため、入場料には非常時の保険料が含まれています。

東京魔法科学大

研究施設／上野公園／マネージャー：阿部美佐子／ＬＴＧ＃５１１（５１１―０３）．

博物館跡の西にある大学です。魔法使いの高等教育を目指して、2035年に共同体からの出資によって設立されました。研究者には一流の魔法使いが名を連ねており、高い研究成果が期待されています。魔法能力者以外も入学することができます。最近人気が高まっており、共同体以外の市民にとっては狭き門になっています。

東京大学跡地

―／本郷／マネージャー：―／―．

大学施設は西地区に移転しており、跡地はすでに上野森林に埋もれています。

天社（てんのやしろ）

酒場／上野公園／マネージャー：如月秀和／ＬＴＧ＃５０７（２６９―８７）．

五鋩星がトレード・マークの一風変わった雰囲気のバーです。ウエイターたちの応対も少しぎくしゃくとしていますが、無駄口をほとんどきかない仕事ぶりが一部で評判になっているようです。魔法の能力を持つ者は、入店を断わられることがあります。

＞＞＞＞＞［このバーのオーナーは“陰陽師”だって話だ。ウエイターは、人間じゃなくって式神なんだとよ。確かに口数は少ないが、あれはどう見ても人間だったがな］＜＜＜＜＜

――白狐（14:23:17／10-04-49）

十日堂（上野公園）

商店／上野公園／マネージャー：藤森沙羅／ＬＴＧ＃５１０（６１０―１０）．

上野周辺に多い魔術用品を扱う店の一つです。最も古株の魔法使いである老女が店の主人です。営業時間は午後９時から深夜までと夜間に限られています。

●千代田周辺（治安評価：ＡＡＡ）

昼間人口：１万人未満（推定）
夜間人口：１万人未満（推定）
治安執行状況
ＥＣＰ霞ヶ関分署（警備人員150名）
　警備班：３個、暴徒鎮圧班：３個、機械化犯罪処理犯：３個、その他：３個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし

　旧官庁街で数十年前の古い様式のビルが立ち並んでいます。現在も使われている建物は少なく、定住人口はごくわずかです。霞ケ関をはじめとする東京御所（旧皇居）周辺は、新都市整備法で重要地域に指定されており、東都警備が厳重に管理を行なっています。

　この地域は居住が制限されており、過密な東京のなかでも非常に人口の少ない地域になっています。しかし、スラム化が進むことはなく、美しく、整然とした廃墟といった印象を受けるかもしれません。千代田周辺で騒動を起こすと、東都警備の武装警官が数分で駆けつけてきます。また、本局の警備班は、管轄の人口と比べて不釣り合いと思えるほど強力な火力を持っており、旧永田町に造られた外苑（桜田濠外苑）でのテロ対策にも当たっています。

　千代田周辺では、上野とならんで〈覚醒〉やその後の混乱期を通して興味深い現象が起こったことが知られています。特殊な精霊の出現など、異常な事件が多発しました。2015年に当時の国立大学の合同研究チームが実地調査を行ないましたが、調査結果は残念ながら公開されていません。

＞＞＞＞＞［新宿の高層から外をながめるとわかるでしょう。霞ケ関のあたりは、きれいな街なかにひとっこ一人いません。美しく、死んだような街なのです］＜＜＜＜＜

――ミンストレル（17:23:47／12-17-49）

＞＞＞＞＞［それだけ人が少ないってんなら、裏取り引きなんかにはもってこいだな。ただし、ＥＣＰの奴らに見つからなければだが］＜＜＜＜＜

――神の手（20:45:57／12-17-49）

＞＞＞＞＞［ＥＣＰ本局には最強クラスのエリートが集められている。人がいないところに強力な警備とは、いったいどういうつもりなのか。表向きは不法居住者の排除が目的らしいが、それだけならそんな精鋭はいらないはずだ］＜＜＜＜＜

――正宗（03:55:28／12-18-49）

＞＞＞＞＞［不法居住者の排除なら、大手町界隈が特に厳しいぜ］＜＜＜＜＜

――ブライト・エッジ（06:42:30／12-18-49）

千代田周辺の代表的な施設

ＥＣＰ本局

　公共施設／霞ヶ関／マネージャー：藤崎孝一／ＬＴＧ＃０３１（１１０―０１）.

　東都警備の本社であり、東京の各分署を統轄するヘッドクォーターになっています。流入者の排除など、治安維持だけでなく千代田周辺地域の全体的な管理を行なっています。警備専属の配置人員は少ないものの、各分署のデータの集中管理を行なっているためにマトリックスでの行動技能を持った隊員をそろえています。

レンラク・データタワー

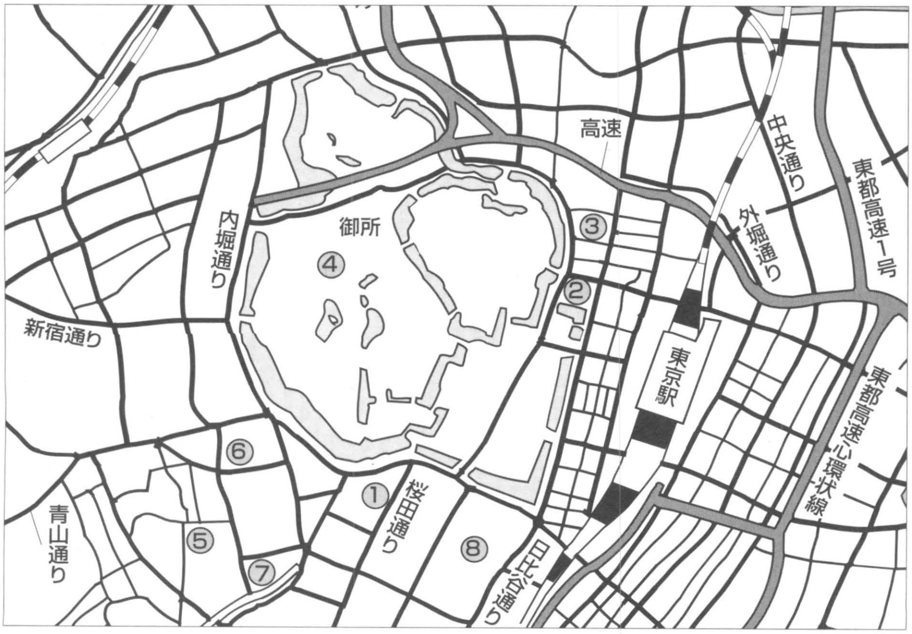
　公共施設／丸の内／マネージャー：姉木章／ＬＴＧ＃０１４（１１７―３１）.

　レンラク社の所有する施設です。東京市街で利用できる公共データベースの維持・管理を担当しています。提携メディアが報じたニュース、情報などはすべてここに集積され、一括管理されています。

東宮祭神舎（大手町）

　公共施設／大手町／マネージャー：―／ＬＴＧ＃非公開.

　魔法事件の合同調査チームの報告を受け、企業が撤退し無人となった大手町に政府が建設した施設です。一種の宗教的施設として登録されていますが、魔法能力者が



千代田周辺

①ＥＣＰ本局
②レンラク・データタワー
③東宮祭神舎
④東京御所
⑤桜田濠外苑
⑥電子情報図書館
⑦政府官舎
⑧日比谷公園

出入りしており、魔法に関する重要な地域と言われています。詳細に関しては明らかにされていません。

>>>>>［このあたりは覚醒期に怪事件が頻発した地域として知られている。召喚されてもいないのに精霊が出現したり、果ては人間消失現象というのもあったらしい。このあたりには、上野以上の神秘が潜んでるって噂まであるくらいだ］<<<<<

——神の手（20:45:57／12-17-49）

>>>>>［祭神舎に出入りしているのは政府派遣のエージェントらしい。2015年の研究チームに関する記録もほとんど残っちゃいない。この施設の情報も皆目わからない。まったく謎だらけだ］<<<<<

——ネイル・マーク（20:45:57／12-17-49）

東京御所

公共施設／千代田／マネージャー：—／ＬＴＧ＃非公開.

首都機能の京都移転にともない、日本政府が直接管理する施設となっています。敷地内には美しく管理された庭園が広がっており、一年に一度公開されています。

>>>>>［〈覚醒〉で世の中がひっくり返ってたころ、ここに龍が降りるのを見たって噂があったそうですけど、あれは本当だったんでしょうか？］<<<<<

——シルフィード（20:45:57／12-17-49）

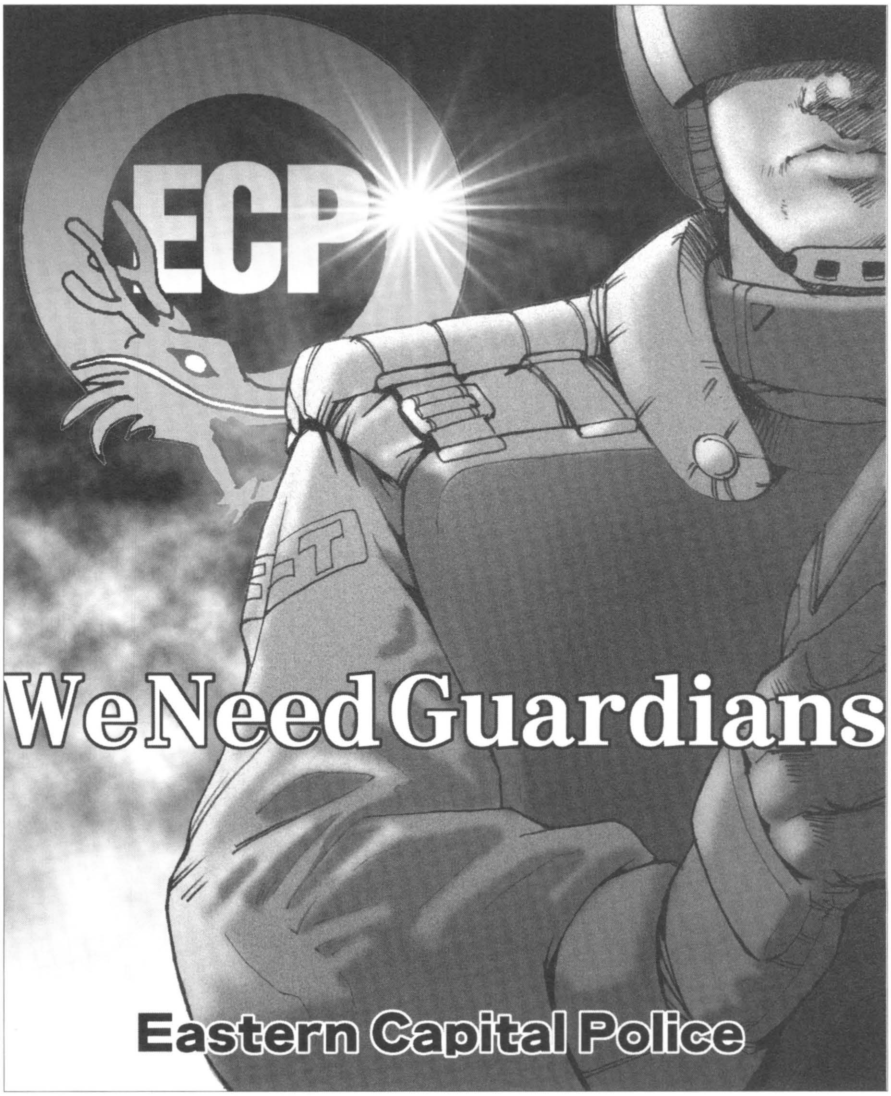
桜田濠外苑

公共区画／旧永田町／マネージャー：—／—.

紛争後、御所の南、旧永田町全域が再開発された地域です。議事堂そばにある議員会館などの施設を改装し、外国政府や日本政府からやってきた要人向けの施設となっている。地盤強化など、地震などの天災にも耐える処理が施されており、ダミー・ビルの配置など対テロ用の設備も強化されています。

>>>>>［ひょっとしたら、西新宿以上に金の使われた場所かもしれない。とんでもない天災が起こったときの情報喪失に備えた地域とも言われている］<<<<<

——ブライト・エッジ（21:48:57／12-25-49）



電子情報図書館

公共施設／旧永田町／マネージャー：片山三郎／ＬＴＧ＃００１(１１１—０１).

桜田濠外苑にある施設の一つです。国会図書館の移転跡に設けられました（国会図書館の蔵書類や図書館としての機能そのものは西地区に新設された施設に移転しています）。東京で発表された電子出版物（ＣＤやネットワーク出版）を専門に収集・記録・管理を行なっている施設です。検索、閲覧は一般にも開放されています。西地区にある国会図書館も同様の機能を果たしており、お互いが相互に補いあうかたちになっています。

政府官舎

公共施設／旧永田町／マネージャー：—／ＬＴＧ＃００１（０２１—７５).

日本政府の要人が宿泊や外交の場所として利用する施設です。

日比谷公園

公園／日比谷／マネージャー：的江光／ＬＴＧ＃０８５（３６７—９６).

千代田周辺で民間が管理する数少ない施設の一つです。渋谷のメディア企業が合同で管理しており、比較的自由に出入りできる施設になっています。もっとも、ＥＣＰのパトロールが頻繁に行なわれています。公園内にある野外音楽堂は、一年に一度、スーパー・ジュエルというライブ・イベントの会場になります。

●品川周辺（治安評価：住宅地区はA、倉庫街はD）

昼間人口：12万人（推定）
夜間人口：11万人（推定、非登録者多数）
治安執行状況
ＥＣＰ品川分署（警備人員300名）
　警備班：５個、暴徒鎮圧班：３個、機械化犯罪処理犯：１個、その他：３個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし

　新宿と同様に高架鉄道の東西で色合いが異なる街で、東が倉庫街、西が住宅地区になっています。住宅地区には高層のマンションが多く、ＥＣＰのパトロールも活発に行なわれています。
　東京湾に面した東側は貨物の発着・集積基地として利用されています。東都高速や高架路線の列車基地と連結しており、海路から入りこんでくる物資を各地域へ流す働きをしているのです。ここで水揚げされるのは東京で消費される製品類がほとんどです。もっとも、海上輸送の利用は減少しており、東部は無人の倉庫地帯となりつつあります。
　そのため治安低下が懸念されており、最近では無人となった倉庫から荷物が奪われることも珍しくありません。
　西側は高級住宅街が控えており、西新宿と並ぶ高度な治安維持が行なわれています。

品川の代表的な施設

品川インペリアル・ホテル
　ホテル／高輪／マネージャー：西郷竜之／ＬＴＧ＃３００（３７７―３１）.
　行政局評議員が頻繁に利用することで有名な高級ホテルです。メタヒューマンに対する利用制限はありません。

鳴抄菜舘
　レストラン／桜田通り／マネージャー：東小龍／ＬＴＧ＃３１４（１８５―０７）.
　中華料理店です。下層以上。低価格が売り物の店ですが、オークやトロールは入店を拒まれることがあります。

>>>>>［いまどき“本物”の中華料理を出そうと思ったら、えらく金がかかっちまう。ここは、いかにも中華料理らしいものを食べさせる店さ。だが、横浜へ行けば驚くほど安い値段で“本物”を食べられるって話だ。なにせ、あそこは中国系の資本が入りこんでるからな］<<<<<
――小龍（01:36:10／10-08-49）

早瀬
　レストラン／白金台／マネージャー：早瀬勇人／ＬＴＧ＃３０４（１０２―８９）
　中流以上向けの寿司店です。この店の職人は、目にもとまらぬ早業で料理の妙技を披露します。味よりも調理を“見せる”ほうに重点を置いているのです。また、この店の料理人の技術を収めたスキルソフトも販売されています（レーティング３から）。

>>>>>［ここの板前は元ランナーらしい。あんな芸当ができるのも、強化反射神経とスキルワイヤのおかげらしい］<<<<<
――正宗（20:41:03／09-30-49）

マルチ・クック
　レストラン／港南／マネージャー：ナーシャ・ケンパー／ＬＴＧ＃３９６（３１２―８８）.
　その名の通り“万能”のレストランです。決まったメニューはなく、客の好みで素材をいろいろな形式で料理します。和食、中華、フランス料理からエスニックまで扱えない料理はありません。

>>>>>［ここの料理人になるには、スキルワイヤが必要だそうです。あれだけ器用なまねができるのは、細分化されたマニュアルとスキルソフトのおかげというわけです］<<<<<
――ミンストレル（10:16:23／09-10-49）

品川周辺
①品川インペリアル・ホテル
②鳴抄菜舘
③早瀬
④マルチ・クック

●芝浦（治安評価：Ａ）

昼間人口：３万人（推定）
夜間人口：１万人未満（推定）
治安執行状況
ＥＣＰ芝浦分署（警備人員150名）
　警備班：３個、暴徒鎮圧班：３個、機械化犯罪処理犯：３個、その他：３個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし

小規模なビジネス街で、地方に本拠を持たない独立企業や、メガ・コーポレーションの系列企業が集まっています。そうした企業の社員が利用する酒場や娯楽施設もあり、企業の警備員の姿が目につくことを除けば、数十年前の東京と変わらないと言えるかもしれません。

治安状態は良好で、表立った騒動が持ち上がることがほとんどありません。

>>>>>［“表立った”騒動が持ち上がることは、確かに少ない。だが、芝浦は“シャドウラン”の舞台になることが多い。メガ・コーポ同士の争いが、そのまま持ちこまれる街でもあるわけだ。どこかの系列企業が、ライバル社の系列企業に手を出したりっていうのは、芝浦じゃありふれた話だ］<<<<<

――瑞雲（05:24:37／12-21-49）

芝浦の代表的な施設

晶園メディカル社

企業／芝浦／マネージャー：三崎良一／ＬＴＧ＃６０７（６９８―５１）．

新進の製薬会社で、新興企業のなかでは有力な会社の一つです。

ジオテック社

企業／海岸／マネージャー：黒川則之／ＬＴＧ＃６１１（６１６―０２）．

独立の建設会社です。日本や世界各地の建築物や地質などのデータを大量に蓄積しています。

デジタル・アップル

酒場／芝浦／マネージャー：―／ＬＴＧ＃―．

高級な雰囲気を演出しているバーです。下層以上向け。オーク、トロールは入店を拒まれる場合があります。

>>>>>［不思議なもんで、この店の中に入ると自分が上流階級になった気分がする。気のきいたジョークくらい飛ばさなけりゃってな］<<<<<

――ネイル・マーク（02:31:05／01-08-50）

>>>>>［安心してください。いまじゃ、ジョーク用のスキルソフトもありますよ］<<<<<

――ミンストレル（10:37:40／01-09-50）

時代屋

酒場／芝／マネージャー：酒井修三／ＬＴＧ＃６８７（０６８―２４）．

居酒屋スタイルの酒場です。下層以上向け。

将玄

酒場／芝／マネージャー：草加一雄／ＬＴＧ＃６２４（２７８―８６）．

下層以上。純和風の飲み屋。

>>>>>［芝浦にあるいろんな企業の連中がよくやってくる。まあ、お高くとまったスーツ野郎にも、ぐちをこぼす場所が必要ってわけだろう］<<<<<

――神の手（23:39:28／11-06-49）

東都病院

病院／芝浦／マネージャー：海法裕／ＬＴＧ＃６０３（５６７―６３）．

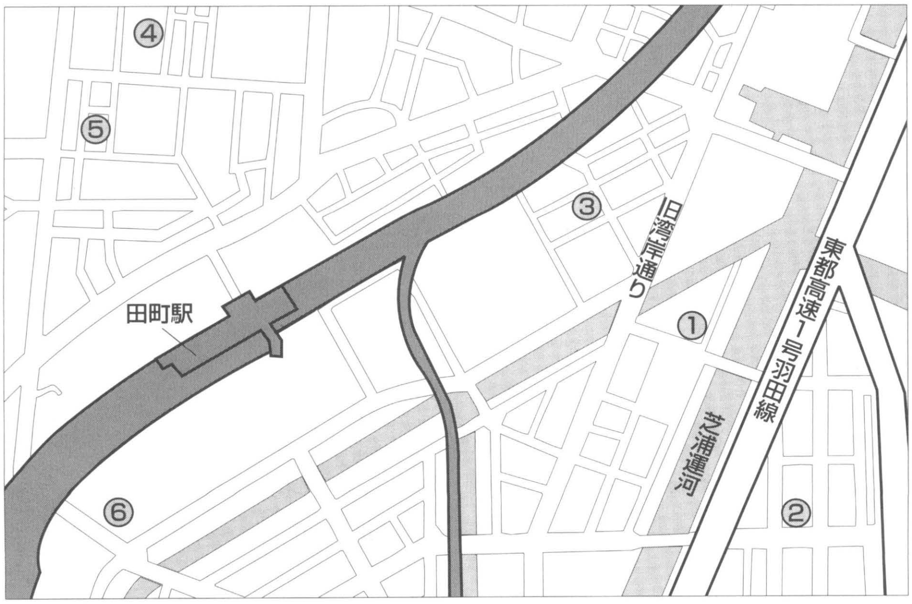
東京地区では最大規模の病院です。東京紛争の復旧策の一環として設立されました。行政府の福利厚生策の成功例の一つと言えるでしょう。

>>>>>［成功例の一つじゃなく、ほとんど唯一の成功例だ］<<<<<

――小龍（01:18:49／12-15-49）

>>>>>［生活レベルには関係なく、わけへだてなく治療してくれる。たとえ、支払い能力がなくても。そういう意味じゃ、確かにいい病院さ］<<<<<

―正宗（03:03:36／12-19-49）



芝浦

①晶園メディカル社
②ジオテック社
③デジタル・アップル
④時代屋
⑤将玄
⑥東都病院

●六本木（治安評価：A）

昼間人口：３万人（推定）
夜間人口：４万人（推定）
治安執行状況
ＥＣＰ麻布分署（警備人員200名）
　警備班：５個、暴徒鎮圧班：３個、機械化犯罪処理犯：３個、その他：４個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし

　高級な飲食街です。治安レベルが高く、企業や行政局関係者の接待に頻繁に利用されています。酒場やさまざまなアミューズメント施設を中心とした歓楽街ですが、東新宿のような猥雑な雰囲気はありません。“安全な”娯楽を求めるなら最高の遊び場と言えるでしょう。娯楽地域としては治安レベルも高く、中流以上の人々が集まります。企業のＶＩＰクラスが護衛を連れてやって来て、少しばかりものものしい雰囲気になることもあります。

六本木の代表的な施設

バロック・テクチャー
　酒場／六本木／マネージャー：クリス・アンドレッティ／ＬＴＧ＃９８８（７９４—０８）．
　中世ヨーロッパ風の内装が特徴のバーです。中流以上。武器の携帯チェックがあります。オークやトロールは入店を拒まれることがあります。

アストラル・パレス
　酒場／麻布台／マネージャー：田原智／ＬＴＧ＃９０５（１０２—５１）．
　薄暗く、神秘的な雰囲気を演出しているバーです。中流以上。武器の携帯チェックがあります。オークやトロールは入店を拒まれることがあります。

＞＞＞＞＞［床の模様が、実は魔法陣になっている。どういう意味があるのかは知らないが、とりあえず危ない話をしてもアストラル空間から覗かれる心配はなさそうだ］＜＜＜＜＜
——影法師（17:18:02／10-21-49）

時村
　レストラン／六本木／マネージャー：大森昌弘／ＬＴＧ＃９２４（９１０—９９）．
　落ち着いた品のある雰囲気のフランス料理店です。高級素材を用いた豪華な料理が売り物です。中流以上。オークやトロールは入店を拒まれることがあります。

＞＞＞＞＞［店内はコンパートメントに仕切られていて、ヤバい密談をするには持って来いだ。店のほうも、盗聴なんかの予防には力を入れている］＜＜＜＜＜
——ブライト・エッジ（04:36:33／10-19-49）

アヴァロン
　酒場／麻布台／マネージャー：松永信之／ＬＴＧ＃９７０（１６９—４７）．
　高級クラブ。“口の堅い”スタッフが揃っており、企業関係の利用が中心です。

＞＞＞＞＞［同じウエイターやホステスでも気味が悪いくらい静かだったり、やたら話したがったりすることもある。どうやら、客に合わせてスキルソフトを使いわけてるらしい］＜＜＜＜＜
——神の手（16:36:32／09-09-49）

ネオ・コンセプト
　レストラン／六本木／マネージャー：佐山幸平／ＬＴＧ＃９３２（８７１—０３）．
“覚醒種料理”と銘打って、一風変わった料理を出す店です。下層以上向け。

＞＞＞＞＞［ひらたく言えばゲテモノ料理だが……。自然保護の連中からは、猛烈に非難されているな］＜＜＜＜＜
——ブライト・エッジ（22:03:51／10-25-49）

αーコロシアム
　アミューズメント／六本木／マネージャー：川淵義之／ＬＴＧ＃９９４（１７８—０９）．

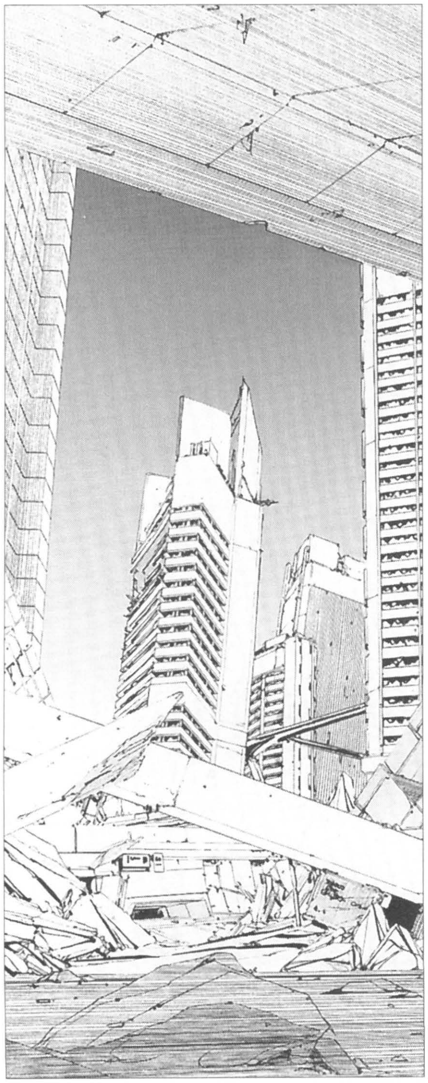
六本木

①バロック・テクチャー
②アストラル・パレス
③時村
④アヴァロン
⑤ネオ・コンセプト
⑥αーコロシアム

メディアテクノ社（渕系）が40年に設立したアミューズメント施設。渋谷のβーコロシアムの姉妹店にあたります。もともとは、ギャングたちのあいだで流行していた剣闘士のまねごとを、安全にできるようにしたアトラクションです。アーマー・ジャケットを着こんで、刃を落とした剣で殴り合います。客の勝敗をかけた賭けが行なわれているなど、一般の客には立ち入りにくい雰囲気です。サイバーウェアを埋めこんだ客は入店を拒まれることがあります。

>>>>>［サイバーウェアを埋めこんでなくても、トロールの客は露骨に嫌がられる。なにせ、強すぎるからな。賭けが成り立たない］<<<<<

——瑞雲（02:34:50／09-30-49）



●池袋

昼間人口：５万人（推定。全域に非登録者多数）
夜間人口：５万人（推定。全域に非登録者多数）
治安執行状況
ＥＣＰ池袋分署（警備人員200名）
警備班：５個、暴徒鎮圧班：３個、機械化犯罪処理班：３個、その他：３個
主な所在官庁：なし

現在、渋谷の西部と並んで治安の低下が非常に深刻になっている地域です。この地域がたどってきた過程は、ある意味で上野に似ています。しかし、上野のような“幸運”に恵まれることはなく、街としての輝きを失ってしまいました。

池袋は東京紛争で最も激しい戦闘が行なわれた地域で、地上の建物から地下路線まで非常に大きな打撃を受けました。しかし、紛争後の東京再開発計画は、渕社をはじめとするさまざまな企業の思惑が入りこんだため、西新宿など一部の地域を除いて大きく立ち遅れることになりました。そのため池袋の再建も先送りにされ、この地域の本来の住人たちは他の地域へどんどんと流出してしまったのです。そうした状況のなか、上野と同じような経緯で周辺地域の不法居住者やストリート系の住人が池袋に入りこみ、混沌とした状況になりました。

都市機能が低下した地域に住人が入りこむという状況は、上野でも見られたかたちです。しかし、行政局はこの状況を無視しつづけ、この街の新たな住人たちも上野のように団結することはありませんでした。各住人がばらばらのままで、地域をまとめる統率者が現れなかったのです。

紛争終了後の2040年ごろ、空白地帯になった池袋に目をつけ、ヤクザをはじめとするさまざまな犯罪組織が進出を開始しました。団結のない住人たちには組織立ってそれに対抗する力はなく、行政局にもそうした状況に対処する余力がなかったため、結果として治安が著しく悪化することになったわけです。

その後も各地の再整備によって弾きだされた人々が流れ込むようになり、荒廃が進んでいます。2043年にＥＣＰが不法居住者たちの排除を試みたことがあるものの、ヤクザ組織やギャングたちに扇動された暴動事件にまで発展しており、排除活動は失敗に終わっています。

ストリート・ギャングはもちろん、姉川組をはじめとするヤクザも進出しており、この地域を中心として抗争が繰り広げられることもあります。

池袋の再建には企業の本格的なバックアップが必要なのは明らかで、現在、行政局は資本導入のための再整備を計画しています。池袋駅西部をモデル地域として、ＥＣＰ分署を中心にいくつかの建物が再建されています。もっとも、この再整備活動もごく狭い地域だけでしかはかどっておらず、それ以外の大半の地域では紛争時に被害を受けた建物が取り壊しも建て直しもされないまま放置されています。

こうした治安の低下にともない、池袋ではＥＣＰの人員不足が問題になっています。現在の人員体制では、駅の北東部などパトロールの及ばない空白地域が増加しているのです。民間警備会社と契約するような企業や市民もなく、治安の低下に一層の拍車がかかっています。

●池袋駅西部（治安評価：Ｄ）

西口改正通りから池袋駅にかけて、200メートル四方の区域は行政局による再開発モデル地域として整備が進められています。2058年には再建計画は終了しますが、現在のところ主要企業の進出はなく、自動販売のファスト・フード店やコンビニが中心で街並みは閑散としています。せっかくの再建区域も周辺に住む不法居住者たちが利用するに留まっており、一般の市民にはまだ気軽には近づけない地域と言えるでしょう。しかし、この地域の開発に興味を示す企業もあり、これからの開発には期待が寄せられています。

池袋駅西部の代表的な施設

ＥＣＰ池袋分署

公共施設／西口改正通り／マネージャー：高橋祐子／ＬＴＧ＃８１４（１１０—１０）.

池袋の治安維持を担当するＥＣＰの分署です。隊員数は少ないものの練度は高く、少数精鋭で運営されています。

>>>>>［“少数精鋭”？　ものはいいようってやつだな。たしかに、池袋には優秀な隊員が揃ってるとかいう話だが、ＥＣＰのなかじゃ、ここに配属されるのは名誉でもなんでもないそうだ。隊員の消耗率がピカイチの、最悪の分署だって話だからな。皮肉なことに、使命感に燃えてる“優秀な”隊員ほど早死にしちまう。生き残りたいなら、ここの住人たちと“仲よく”ならなきゃやってられない。というわけで、ここじゃベテラン＝悪徳隊員ってわけだ］<<<<<

——ロング・ファング（11:35:24／11-30-49）

クラック・ビートル

アミューズメント／西口公園南／マネージャー：清水篤／ＬＴＧ＃８２４（５３６—８７）.

ゲームセンター。もっとも、店内にあるのは旧型のゲーム機がほとんどです。現在ではストリート・ギャングのたまり場になっています。

鳥めし屋

販売／西口改正通り／マネージャー：—／ＬＴＧ＃—.

東京にチェーン展開するファスト・フード店（シアワセ系）。鳥丼専門店で、東京の各所に店舗を展開していますが、池袋にあるのは無人の自動販売型の店舗です。一日に一度、チェーンのサービス・カーが巡回してきます。

ノイズ・パック

アミューズメント／西口公園南／マネージャー：林明／ＬＴＧ＃８０１（９６７—１１）.

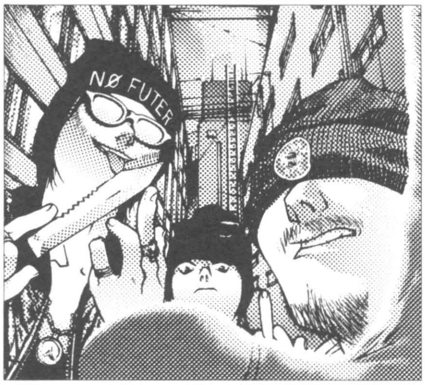
古くからあるカラオケ・ルームです。立体スクリーンに投影する以外、“昔ながら”のカラオケと大差ありません。

>>>>>［カラオケ！　そういや、大昔は人気があったって話だ。いまじゃ昔を懐かしがるような奴しか来ないがね］<<<<<

——ブライト・エッジ（00:03:46／10-12-49）

●池袋駅東部（治安評価：Ｅ）

再開発区域から外れ、現在も放置されている地域です。東都高速五号線からのランプは現在も閉鎖されており、高架鉄道を除いて、都市の交通網から切り離されています。この地域には行政局の許可を受けていない非合法酒場や風俗関連の店が多く、治安状態が非常に悪くなっています。廃墟同然で現在では使われていない建物が多く、そこに住みつく不法居住者が後を絶たず深刻な問題になっているのです。またこうした廃ビルは不法居住者たちの寝ぐらになるだけではなく、ヤクザやストリート・ギャングの隠れ蓑にもなっています。



東京有数のヤクザ組織、姉川組もこの地域に拠点を持っています。姉川組は小規模な独立企業を吸収して経済進出を狙っていると言われていますが、ＥＣＰの調査でもこの組織については解明されていない点が山積みになっています。ヤクザ組織としての非合法活動はあまり表に出たことがなく、ＥＣＰや行政局も警戒の眼を強めているところです。

池袋駅東部の代表的な施設

ネオ・サンシャイン

—／池袋東／マネージャー：非公開／ＬＴＧ＃非公開.

旧サンシャイン・シティ。姉川組が買い取り、独自に再建した建物です。高層ビル

池袋

①ＥＣＰ池袋分署
②クラック・ビートル
③鳥めし屋
④ノイズ・パック
⑤ネオ・サンシャイン
⑥静森(ネオ・サンシャイン内)

に傘下企業のオフィス等が入居しており、姉川組の重要拠点であることは間違いありません。しかし、残念ながら詳細に関してはよくわかっていません。

>>>>>［ＥＣＰは買収を阻止しようとしたらしいが、手続きは完全に合法なものだったんで結局手が出せなかったらしい］<<<<<

――ネイル・マーク（23:27:18／09-15-49）

>>>>>［このビルのコンピュータ・システムはマトリックスから切り離されてる。おかげで俺たちデッカーも手が出ない。隠されてると、余計中身が知りたくなる。誰かのぞいてきた奴はいないかい？］<<<<<

――雑学屋（18:58:24／12-04-49）

静森

酒場／池袋東／マネージャー：鈴木二郎／ＬＴＧ＃非公開.

ネオ・サンシャインの一階にある酒場です。この地域にある酒場としては、唯一行政局の許可を受けて営業しています。

>>>>>［バーテンがすげえ美人らしい。でも、ヤクザの寝ぐらで酒を飲みたいって奴はいないだろうな？］<<<<<

――ランド・ブリーズ（21:32:40／11-01-49）

●羽田（治安評価：Ｃ）

昼間人口：１万人未満（推定、非登録者あり）
夜間人口：１万人未満（推定、非登録者あり）
治安執行状況
ＥＣＰ湾岸分署（警備人員250名）
警備班：３個、暴徒鎮圧班：２個、機械化犯罪処理犯：２個、その他：２個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし

空港の争奪をめぐって“東京紛争”で激しい戦闘が行なわれた地域の一つです。最終的には羽田空港も攻撃対象となり、手ひどく破壊されることになりました。紛争終結後、幕張沖に建設が進んでいた新空港に力点が置かれたため、羽田空港の再建は見送られています。その後、空港跡地の利用計画をめぐって、さまざまな企業による駆け引きがありました。現在では、中米のアズトランに本拠を置くアズテクノロジー社が主体となり、跡地でアステカ博の開催が予定されています。

羽田周辺の代表的な施設

アーバン・ブロウル専用区画

アミューズメント／羽田／マネージャー：―／―

人工の新区画。特殊素材で作られた、模擬建築が立ち並んでいます。“アーバン・ブロウル”は銃や魔法を使うことができる“格闘球技”で、幅広い人気を集めています。

この区画の建物は、ほとんどが薄い灰色を基調にしており、きわめて無味乾燥な印象を与えます。こうした模擬建築は分解や組み立てが簡単にできるように設計されており、ときおり区画の配置変えも行なわれます。試合の有無には関係なく、通常は立入禁止になっています。

>>>>>［区画内には不法居住者たちが入り込んでいるが、全部見つけるのは難しいらしい。そんなわけで、試合中には、不法居住者たちを巻きこんだ不意の“アクシデント”が起こることもある。うがった見方をすれば、そういうアクシデントを起こすために、わざわざ不法居住者たちを見逃してるって噂もあるほどだ］<<<<<

――ランド・ブリーズ（12:28:30／09-15-49）

羽田

①アーバン・ブロウル専用区画

周辺地区
ENVIRONS

●西地区（治安評価：A）

昼間人口：15万人（推定）
夜間人口：15万人（推定）
治安執行状況
ＥＣＰ西部支局（警備人員800人）
　警備班：15個、暴徒鎮圧班：８個、機械化犯罪処理犯：７個、特殊犯罪処理班（対魔術犯罪）４個、その他：５個
他民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし

旧三鷹市から府中市周辺にあたり、過密な中央地区からさまざまな施設を移転させた文教地区と位置づけられています。中央地区のような建築物の高層化も見られず、非常にゆったりとした街並みになっています。中央地区で無人化が進められた地域（霞ケ関周辺など）にあった施設をはじめとして、“国立”の教育機関などもこの西地区に移転しています。

この地区は、中央地区のような過密化をさけるために、人口密度を一定以下に抑える“居住制限”が定められています。制限には財産規定があり、住民は比較的裕福な暮らしをしている人々の比率が高くなっています。東京の企業や、渕社私有区のベッドタウンという性格を持つ地域です。

東京は、新都市整備法に従って新たな開発が進められていましたが、最近になって状況が少し変わってきています。2056年に東京でオリンピックが開催されることが決定したのです。このため、西地区に主要な会場が集められることが決まり、新都市整備法は大幅な手直しが加えられました。それまで進められていた中央地区の整備を一時的に中断して、西地区の整備が優先的に進められることになったのです。“オリンピック・スタジアム”や選手村を中心に、輸送手段の確保や競技施設の建設が急ピッチで進められています。

2056年の東京五輪の主要会場として一躍注目を浴び、さまざまな企業から大量の資本が流れこんでいます。現在、東京で最も裕福な地域といえるでしょう。

>>>>>［金持ち連中が多い閑静な文教地区。オリンピックも行なわれる。いかにも快適そうだけど、ここに住むには居住制限の“抽選”に当たらなければならない。金持ち連中の席は別に確保されているのにな］<<<<<

——小龍（02:01:56／10-13-49）

西地区の代表的な施設

オリンピック・スタジアム

公共施設／西地区／マネージャー：村本茂／ＬＴＧ＃１７４（２６９—４７）.

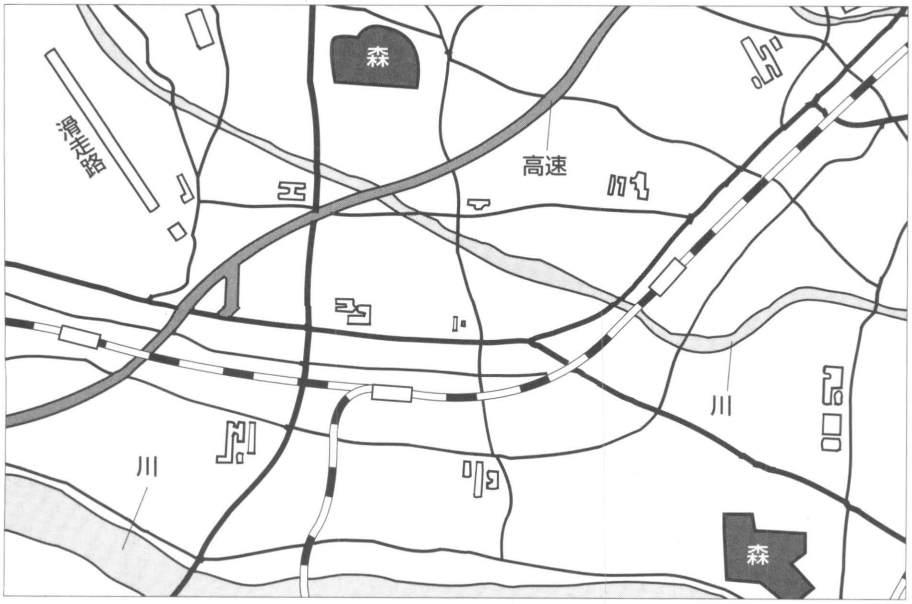
2056年の東京五輪の中心会場として建設が進められています。サイバー増強の認められた種目にも対応できるように大型化されている施設もあります。

>>>>>［工事中のオリンピック・スタジアムは、さまざまな勢力の攻撃目標になっている。行政府に盾突くには、ここを壊すのが最も手っ取り早いからな］<<<<<

——小龍（01:23:36／12-30-49）

東京帝国大学

研究施設／西地区／マネージャー：福井健一郎／ＬＴＧ＃１７４（３８７—２１）.



西地区（一部）
※全体が西部高度研究推進地区

魔術研究に力を入れています。最近では渕社の影響が大きく、渕社の社員の“留学”がさかんに行なわれています。

武道館

公共施設／西地区／マネージャー：横田則夫／ＬＴＧ＃１７０（６０８—９７）.

霞ケ関周辺の無人化政策により、武道館も西地区に移転されています。

東京記念館

公共施設／西地区／マネージャー：加藤幸雄／ＬＴＧ＃１７０（４７８—０１）.

東京紛争時の被災記録、種族間暴動時（2039年、激怒の夜（ナイト・オブ・レイジ））の記録など、東京の暗部に関わる記録を収めた施設です。設立者は中央地区にある独立企業のオーナーです。さまざまなかたちで圧力がかけられたと言われていますが、ついに屈することはありませんでした。一部の巨大企業の後押しがあったとも言われています。

＞＞＞＞＞［東京記念館に残された記録のなかには、かなりの重大問題をはらんだ記録もあるはずだ。たとえば、東京紛争の当事者にとっては二度と思い出したくないような……］＜＜＜＜＜

——正宗（21:21:14／03-25-50）

近代美術館

美術館／西地区／マネージャー：三浦都／ＬＴＧ＃１７７（７３１—７２）.

20世紀の美術品を展示しています。多くは東京紛争時に持ち出されたもので、価値の高い品が揃えられています。

国立図書館

公共施設／西地区／マネージャー：倉橋利夫／ＬＴＧ＃１７２（１１７—９１）.

膨大な蔵書量を誇る図書館です。電子メディアだけでなく、紙媒体の蔵書も大量に蓄えられています。東京紛争時に東京各地の図書館や記録施設から持ち出されたものが多く、現在も分類作業が進められているところです。

＞＞＞＞＞［国立図書館には、分類不能の魔導書のたぐいまで集められている。それが、どうやら日本古来の魔法の系統に関するものらしい］＜＜＜＜＜

——影法師（16:44:00／09-01-49）

帝国劇場

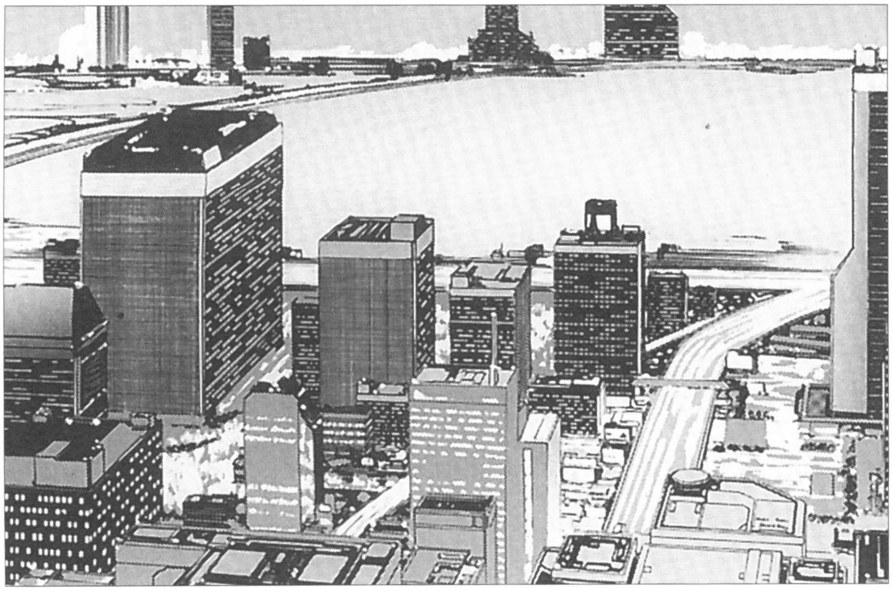
アミューズメント／西地区／マネージャー：中村進／ＬＴＧ＃１７０（６１７—０５）.

丸の内から移転した、演劇専用の劇場です。すばらしい音響設備を備えています。

西部高度研究推進地区（サイバー・パーク）

学術機関／西地区／マネージャー：—／ＬＴＧ＃非公開.

有数の研究所地区。私設・官立、規模の大小を問わず研究所が集まる地域で、重点集中警備地区に指定されています。



●渕社私有区（治安評価：ＡＡ）

昼間人口：40万人（推定）
夜間人口：40万人（推定）
治安執行状況
企業法に従い独自機関が執行。
主な所在官庁：なし

旧八王子市を中心とする広大な私有地区で、紛争によって東京から撤退した渕社の本拠が置かれています。私有区内には社員の住居なども整備されており、それだけで完全な１個の都市の機能を備えています。渕社自慢の警備部隊が警備体制を敷いており、関係者以外が立ち入ることは、特別な許可がないかぎり非常に難しくなっています。

私有区を取り巻く境界地帯は、監視カメラなどの保安機器が巧妙に隠されています。保安担当の魔法使いを使い、アストラルからの計画も厳重に行なわれています。西地区からつながる幹線道路は、境界地帯に厳重な検問が敷かれています。渕社の社員ＩＤを持っていれば問題ありませんが、それ以外は見学ツアーに参加しなければ私有区内に立ち入ることはまず不可能です。

見学ツアーに参加するには、西地区にある渕社の支社に申しこまねばなりません（クレッドスティックの提示が必要です）。十数人の申しこみが必要です。見学コースは、本社（一部研究棟）→総合工場→社員区画（中流の上あたり）という順番です。見学者は、スクウィーラーを身につけなければなりません（本体ルールブック263ページ）。また、ツアーの終わりまで案内役が付き添います。

＞＞＞＞＞［渕社にかぎらず、一つの街を管理する巨大企業にとって、住民の中にまぎれこんだスパイというのは頭の痛い問題だ。かなりの規模の街だから、スパイが潜りこむのを避けるのは、どんな厳重な警備を敷いたところでまず無理な話だろう。たとえば、上級社員を拉致し、その指紋や網膜パターンを整形したスパイに移植して潜りこむなどという手がある。巨大企業は、最初は上級社員の身辺警護で対応していた。しかし、やがてそう

したスパイを防ぐもっと簡単で確実な方法を見つけ出した。それが、オーラ識別だ。魔法使いがアストラルの能力を使って調べれば、どんなに見事な整形をしたところで簡単にわかってしまう。おかげで、重要な区画では専門の魔法使いがオーラの監視を行なうようになった。だが、諜報活動というのは根が深い。となれば、そのメイジを拉致して……ということもあるらしい。

さて、オーラ識別のおかげで、上級社員とすり替わるという芸当はなかなか難しくなった。だが、それに代わって登場したのが、大昔の忍者が使ったような“草”という手段だ。すなわち、潜入した企業の社員として必要なら子供や孫の代までも仕える。だが、ひとたび必要になれば、“本来の”任務に戻るというわけだ。しかし、これも、子供の頃からの“社への忠誠心”を植えつける教育のために失敗することがあるという。いずれにせよ、いたちごっこの世界だ］<<<<<

——雨月（00:30:41／07-10-49）

私有区内の代表的な施設

渕社本社ビル（通称“フチ・スター”）

企業／渕社私有区／マネージャー：リチャード・ヴィリャーズ／ＬＴＧ＃９９０（９９０—９９）.

星型をかたどった大型の本社ビルです。事務棟、研究棟などに分かれています。本社の研究棟ではマトリックス関連の技術が開発されており、特に厳重な警備が敷かれています。

中央研究所

企業／渕社私有区／マネージャー：非公開／ＬＴＧ＃非公開.

マトリックス技術以外の基礎研究を行なう総合研究施設です。渕社の頭脳と言われています。

>>>>>［渕にとっては中研が最大の研究施設ですが、彼らは私有区以外にもいくつか研究施設を分散させています。独立企業を買収して、研究施設として利用しているわけです。中研だけにデータを集中させておくと、一度ですべて破壊されてしまう危険もはらんでいます。だから“外”にも研究成果を分散させているというわけですね］<<<<<

——シルフィード（01:03:52／11-29-49）

私設軍駐屯地

—／渕社私有区／マネージャー：—／—

渕社の私設軍が駐屯する地域です。実態は不明です。

>>>>>［東京紛争やカリフォルニア派兵（2035年、カリフォルニア独立時）を生き残った精鋭部隊が控えている。実力は、推して知るべしだ］<<<<<

——ネイル・マーク（16:23:03／11-27-49）

総合工場（通称“マス・ファクトリー”）

企業／渕社私有区／マネージャー：非公開／ＬＴＧ＃非公開.

渕社の全製品の八割近くを生産する超大型の工場です。最先端のサイバーデッキから家庭用の電子製品まで、さまざまな製品を扱っています。渕社の生命線でもあるため、マトリックスをはじめとするセキュリティは非常に厳しくなっています。

>>>>>［それでも製品受注リストを書き換えて、最高級のサイバーデッキを手に入れたデッカーがいたらしいですよ］<<<<<

——シルフィード（01:34:59／01-22-50）

総合病院

病院／渕社私有区／マネージャー：非公開／ＬＴＧ＃非公開.

私有区内の健康管理を担っている大病院です。私有区内の登録市民の健康データをすべて管理しています。

>>>>>［下級社員向けと上級社員向けの病棟に分かれており、救急体制や入院の施設には大きな隔たりがある。もっとも、治療にかかる費用は会社持ちだから、待遇が違うからといって文句を言う奴もいないがね。文句があるなら、自前で西地区や中央地区の病院に行けってわけだ］<<<<<

——ＤＤ（21:40:23／08-20-49）

渕社私有区（一部）

①総合工場
②渕社社員養成校（中等舎）

渕社社員養成校（初等舎、中等舎、高等舎、最高舎）

学術施設／渕社私有区／マネージャー:アンドリュー・ヴィリャーズ／ＬＴＧ＃９９０（９８２—０１）.

私有区内の教育機関。私有区に住む社員の子弟は、この施設で教育を受けることになります。最高舎は幹部養成のための学校で、ここに入れるのは一握りにすぎません。それも、上級社員の子弟か、よほど優秀な者にかぎられます。

>>>>>［かくして、忠誠心一流の社員が大量に養成されることになる］<<<<<

——小龍（03:05:36／09-29-49）

F

酒場／渕社私有区／マネージャー：大崎高雄／ＬＴＧ＃非公開.

シムセンス技術で“酔った”感覚を与える酒場です。客はそれぞれ個室に入って、シムセンスによって酔ったつもりになります。渕社の下級社員専用で、二日酔いで業務に差し支えることがないという利点があるわけです。

>>>>>［これは、渕社の社員管理策の一例にすぎない。酔った“つもり”なんて最低な話だ］<<<<<

——ランド・ブリーズ（23:12:55／10-18-49）

>>>>>［飲まずに酔えるなんて、俺は幸せな話だと思うぜ］<<<<<

——ドリンカー（06:12:36／10-20-49）

八王子空港

空港／渕社私有区／マネージャー：—／ＬＴＧ＃非公開.

渕社が所有する私設空港で一般の航空機は乗り入れていません。また、特別な許可がないかぎり、私有区の住人以外は立ち入ることができません。

●幕張臨海区（治安評価：ＡＡＡ）

昼間人口：７万人（推定）
夜間人口：５万人（推定）
治安執行状況
ＥＣＰ幕張分署（警備人員400名）
警備班：４個、暴徒鎮圧班：３個、機械化犯罪処理犯：３個、特殊犯罪処理班（対魔術犯罪）２個、その他：２個
民間警備会社（企業や一般市民と個別契約）
主な所在官庁：なし

日本の他の都市に基盤を持つ巨大企業や、海外企業の支社が立ち並ぶ、ビジネスの新たな中心地です。幕張海上空港の完成によって、飛躍的な成長を遂げました。幕張地区も東都警備が警察業務を行なっていますが、各企業自前の警備組織も置かれており、治安は非常に安定しています。幕張から東京にかけての一帯は、こうした企業の社員が住む企業団地になっています。

巨大企業の高層建築がひしめいていますが、３キロ四方程度のごく狭い地域に集中しているため、中央地区のようにそれぞれの建物をつなぐ交通手段はコミューター・ヘリが用いられています。

現在、幕張では、沖合に海上空港と連絡した海上コーポレイト・タウンを建設するという計画が進められています。アズテクノロジー社を幹事企業に、渕、レンラクの２社をのぞいた巨大企業の手で基礎工事が進められています。2060年代の後半に一部が完成する予定です。

>>>>>［狭い地域に利害の対立する企業が軒を並べているわりには、比較的平穏だ。もちろん、目に見えない場所での戦いは熾烈だが。ランナーが関わるような直接的な戦いは、芝浦などで形を変えて行なわれることがほとんどだ］<<<<<

——正宗（02:09:24／09-23-49）

幕張臨海区の代表的な施設

幕張スカイフレーム

企業／幕張臨海区／マネージャー：筬寿靖（おいとしやす）／ＬＴＧ＃７７４（３７５—０８）.

京都に本拠を置く三浜の東京支社です。

地上70階の高層建築で、基幹企業の三浜コンピュータ・テクノロジーの他にも、多数の三浜の系列企業がオフィスをかまえています。三浜の東京での研究拠点でもあります。

アレス・マクロテクノロジー・ファーイースト

企業／幕張臨海区／マネージャー：アリシア・ナイト／ＬＴＧ＃７７４（０６１―５４）.

アメリカに本拠を置く巨大企業の日本支社です。銃器や軍用車輌の生産など、軍事産業を主力にしています。

アズテクノロジー・オブ・ジャパン

企業／幕張臨海区／マネージャー：非公開／ＬＴＧ＃非公開.

中米の新興国家アズトランに本拠を置くアズテクノロジー社の日本支社です。アズテクノロジーは、重工業から魔法まで、さまざまな分野で活動しています。アステカのピラミッドを模した建物で、日本での総合研究施設を兼ねています。

>>>>>［アズテクと言えば、企業乗っ取りからデータ強奪までなんでもござれの海賊企業だ。幕張にあるピラミッドも、セキュリティの厳重さはシアトルの拠点と変わらない。仕事を仕掛けたところで、ちょっとでもしくじれば、あっという間に重武装の警備員に囲まれちまうだろう］<<<<<

――白狐（01:04:42／10-04-49）

幕張海上空港

空港／幕張臨海区／マネージャー：ー／ＬＴＧ＃７７０（００１―７０）.

成田空港に代わる国際空港として使用されています。設計段階では世界でも有数の大型空港です。着工から開港までの期間が短く、いまもなお拡張工事が進められています。

幕張臨海病院

病院／幕張臨海区／マネージャー：黛幸二／ＬＴＧ＃７７０（１１９―０７）.

中流以上を対象にした“国立”病院です。幕張に進出した企業の後押しがあり、最高の医療設備と最高の医療スタッフを誇っています。

>>>>>［下層以下の連中は、たとえ病院の前で行き倒れになっていても無視されるだろう。そもそも幕張には、ストリートの住人が入りこむような隙間などないないのだが］<<<<<

――神の手（05:06:14／09-25-49）

>>>>>［無視されるだなんてとんでもない！　ちゃんと別の場所へ捨ててくれるさ］<<<<<

――小龍（03:09:28／10-02-49）

万禄屋

レストラン／幕張臨海区／マネージャー：小島稔之／ＬＴＧ＃７７９（３８２―６６）.

海岸近くにあるこぢんまりとした料亭です。“新首都”京都の老舗料亭が本家です。上流以上向け。守秘設備は完璧で、巨大企業の重役クラスの会合がもたれることもあります。入店時には武器の携帯チェックが必要で、メタヒューマンは入店を拒まれる場合があります。

>>>>>［企業の御偉方専用。下級社員なんかじゃ、一生かけたところで足を踏み入れることもできないだろうさ］<<<<<

――小龍（10:31:22／11-12-49）

>>>>>［ランナーに仕事を依頼するときの待ち合わせ場所に使われることもあるそうです。会社のためにまじめに働いてる方々じゃなくて、ああいうはぐれ者たちが利用するというのもおかしな話ですけどね］<<<<<

――ミンストレル（19:25:45／11-20-49）

>>>>>［幕張は世界の名だたるメガ・コーポのお膝元だ。万禄屋にやってくる客も、そういった巨大企業のエグゼクティブが多い。ということは、うまく潜りこめさえすれば、そういった御偉方と対面できるかもしれないってわけだ］<<<<<

――白狐（23:59:01／11-28-49）

幕張臨海区(一部)

①幕張スカイフレーム
②アレス・マクロテクノロジー・ファーイースト
③アズテクノロジー・オブ・ジャパン
⑤幕張臨海病院
⑥万禄屋

●封鎖区（治安評価：Z）

※※※警告！　このファイルへの※※※※
※※※アクセスは禁止されています※※※

※※※警告！　このファイルへの※※※※
※※※アクセスは禁止されています※※※

昼間人口：不明（非登録者多数）
夜間人口：不明（非登録者多数）
治安執行状況：—
主な所在官庁：なし

“封鎖区”というのは通称で、正式名称は東部収容地区といいます（封鎖区＝BlockadeAreaを省略して“Bエリア”とも呼ばれます）。旧江東区、江戸川区周辺で、東京紛争で打撃を受けた地域が割り当てられています。

封鎖区は、2039年の種族暴動（“激怒の夜（ナイト・オブ・レイジ）”）をきっかけとして成立しました。その当時、東京をはじめとしてメタヒューマンへの無差別暴力が横行していました。そのため、彼らの安全保護を目的に、この地域が一時的な避難場所として割り当てられたのです（現在の中央地区に居住していたメタヒューマンを対象に避難命令が出されました）。メタヒューマンの避難命令は2045年に解除されましたが、現在でもメタヒューマンの人口比率が非常に高い地域になっています。

2049年調査報告（2049／01／18）

種族間暴動以来の混乱は、メタヒューマンたちの手によって回復しつつある。生活状態が一応のレベルにまで引き上げられ、独特の生活圏を成立させるようになっている。しかし、外観的には古い建築物がそのまま利用されており、紛争時の被害も色濃く残されている。中央地区から生活物資の供給が行なわれているが、メタヒューマン擁護者の手で不適当な品物が持ちこまれることもあるようである（監視の強化が必要）。また、封鎖区内のコンピュータ・システムは、現在もマトリックスから切り離されている。

避難命令解除後も、封鎖区への通行の管理体制に変化はない。封鎖区内から中央地区へ出るには、特別な許可を得ることを前提としている。この体制は今後も継続させる見込みである。

現在、封鎖区内では、種族ごとに独立した居住域を形成しているが、エルフ、オーク、ドワーフはそれぞれ対立関係にある。彼らは独自の“治安組織”を持ち、お互いの牽制に余念がない。

また、3か月前のヒューマニス要人殺害事件に関して、新たな事実が得られたので報告しておく。犯人のオーク“鉄鎖”は、今回の調査によって、封鎖区から某企業にスカウトされていたことがわかった。2048年3月頃に、工作員の手引きによって封鎖区を抜け出したことが確認されている。その後、鉄鎖の行動は不明な点が多いが、何らかの意図をもって凶行に及んだと見られる。今後は、外部からの往来も含めて、監視体制の強化が望まれる。

>>>>>［このファイルを見ている方へ、真実をお伝えしましょう。“封鎖区”へ通じる門には、常時、警備員が配置されています。これは、反メタヒューマン勢力によるテロを防止するという名目で配置されているのですが、実際は、封鎖区内のメタヒューマンに銃が向けられることのほうが多いのです。すなわち、彼らの本当の任務は、封鎖区からメタヒューマンが漏れ出さないようにすることなのです！　収容命令の解除も、海外の覚醒種擁護者に対するポーズと言われています］<<<<<

——ロング・ファング（23:**:**／**-**-49）

※※※※アクセスは中断しました※※※※

封鎖区の代表的な施設

黒鉄屋

酒場／東部収容地区／マネージャー：—／—

古いビルの地下を改造した酒場で、ドワーフたちのたまり場になっている。

十五夜

酒場／東部収容地区／マネージャー：—／—

エルフたちのたまり場となっている酒場

です。

喜びの城

酒場／東部収容地区／マネージャー：ー／ー

オーク専用のクラブ。ウエイターやホステスもオークが中心だが、ドワーフやエルフの女性も見られる。

美童

ー／東部収容地区／マネージャー：ー／ー

オーク、トロール向けの美容サロン。オークやトロールの女性たちが利用している。

>>>>>［もとが人間だった連中は、美的感覚も人間たちと変わらないらしいが、生まれながらのオークやトロールは独特の美的感覚を持っているらしい。ここは、そういう連中にあわせるための店らしい］<<<<<

——白狐（20:25:31／02-20-50）

封鎖区以外のメタヒューマン共同体

都市の枠組みからはみださざるを得なかったメタヒューマンたちは、都市を離れた場所に独自の共同体を作っています（東京市街では封鎖区の他に上野森林の外縁地域に比較的多く集まっています）。こうした共同体は、当然ながら人間に対して閉鎖的です。全体数は確認されていませんが、東京の周辺だけでも数十はあると言われています。都市を離れれば、うっそうとした森林地帯になるので、身を潜めて生きてゆくには持って来いの環境といえるでしょう。現在、行政局を中心に、現状調査が進められています。

>>>>>［アメリカでは、オークたちもある程度の発言力を持っています。しかし、日本ではどうでしょう？　オークたちが強い差別を受け、エルフたちでさえアメリカやイギリスのように大きな力を持ち得なかったのは悲しむべきことなのです］<<<<<

——ロング・ファング（02:51:40／09-18-49）

鬼神衆

種族比率

オーク：70％　エルフ：12％　ドワーフ：６％　トロール：４％　人間：７％　その他：１％

奥多摩近辺にあるオークの共同体です。非常に“戦闘的な”ことで有名で、渕をはじめとする、企業関連の輸送便を狙うことがあります。

天泉郷

種族比率

オーク：38％　エルフ：40％　ドワーフ：12％　トロール：５％　人間：４％強　その他：１％未満

筑波周辺にあるエルフを中心とした共同体です。メタヒューマンを積極的に受け入れており、近郊の都市や共同体にそれなりの影響力を持つようになっています。

巨大企業
MEGACORPO

巨大企業の成立

20世紀末から今世紀の初頭の混乱は社会にさまざまな波紋を投げかけました。企業の吸収・合併による統合もその一つで、以後の経済の流れに大きな影響を与えています。

企業の吸収・合併は社会不安や経済の混乱を乗りきるために、最初は複数の企業がお互いの弱点を補いあうためにはじまったものです。しかし、この流れは単なる緊急避難に留まらず、大きな流れになっていきました。一つはテクノロジーの分野で大きなブレイクスルーが開かれたことがあります。コンピュータ・ネットワークの発達や生活のあらゆる部分にマイクロ・コンピュータが浸透していたことにより、電子技術はかつてないほど重要度が高まったのです。2029年には全世界で“コンピュータ・クラッシュ”が発生し大きな打撃を受けたものの、その打撃から立ち直るために必要だったのもやはり電子技術だったのです。

最先端の電子技術を握る企業は独自にあらゆる部門をこなせる能力を得るために、多くの企業を傘下におさめていきました。さまざまな企業が異業種間で吸収合併を繰り返した結果、それまでとは比べものにならない巨大な企業体が成立することになったのです。

やはり、核となったのは最先端の電子関連企業でした。世界の巨大企業のなかでも電子関係の企業が多くを占めていることでもそれがわかるでしょう。

それまでに存在していた大手企業は、巨大企業が成立していく過程でいくつかのパターンにわかれていきました。“核形成”、“分裂吸収”、“独自成長”の３パターンです。

核形成企業：電子関連企業、ソフトウェア企業

これらの企業は最も重要なテクノロジーを握っているため、巨大企業の中核部門となっていきました。以下を見ればわかるように、コンピュータやサイバーウェアなど現代を支える重要技術のほとんどはこれらの企業が保有しています。

①エデン（本社：東京）→ 渕工業電子（2018年設立、本社：東京）
新日本電気（本社：東京）
高度な技術力を誇る電機メーカーと高いコンピュータ・シェアを持つ企業の合併は非常に有力な企業を作りあげました。

②富士電算（本社：東京）→ 三浜コンピュータ技術（2019年設立、本社：京都）
立村電子（本社：京都）
有力なコンピュータ・メーカーとベンチャー企業から成長しネットワーク方面でシェアを伸ばしていた企業の合併です。

③日向製作所（本社：東京）→ レンラク・コンピュータ・システムズ（2015年設立、本社：千葉）
日本テレグラフ（本社：東京）
一方が通信・電話方面のトップ企業だったため、コンピュータ・クラッシュ後の通信網の再整備で飛躍的な発展を遂げました。

④松村電機（本社：大阪）→ シアワセ・コーポレーション（2013年設立、本社：大阪）
いまも各都市に根強い販売網を持つ電機メーカーは、独自の路線を歩んでいます。

⑤京陶（本社：京都）→ 山徹コーポレーション（2024年設立、本社：京都）
電子機器や新素材を中心とする新興企業は、三浜との協調路線を歩むことで成長しています。

分裂吸収企業：自動車などの重工・機械系メーカー

テクノロジーの飛躍的な進展時に、電子関連企業に主要な技術を頼っていたため、企業の分離・合併の影響を最も色濃く受けています。各地の支社や工場はそれぞれ別の企業の重工・機械部門として吸収されることになりました。

①豊多自動車（本社：豊田市）→ 豊多自動車
ニッサン自動車（本社：東京）→ クライスラー・ニッサン（2027年設立）
この2社は、それぞれ別の外国企業と合併し、中核部門はいまも存続しています。

②倉菱重工（本社：東京）→ 朝倉電子（2017年設立 本社：東京）→ 渕工業電子（吸収）
倉菱電機（本社：東京）
財閥系列の名門企業は電子部門を取りこんで有力企業を成立させましたが、東京紛争で手痛い敗北を喫し、いまでは渕社に吸収されています。

独自成長企業：化学系企業、ゼネコン

化学系企業は魔法の復活によって独自に爆発的な成長を遂げました。ゼネコン系企業はVITAS禍による人口減少で建築が落ちこみ時代に取り残されるかたちになりましたが、各企業の地方進出による施設整備をサポートすることで生き残り、特異な成長をしています。

①東化成（本社：東京）→ 神明院新化学（2014年設立、本社：仙台）
東化成は魔法や覚醒種の研究で早くから成果をあげ、魔法分野の有力企業にのしあがっています。

②大清水建設（本社：東京）→ 石動財団（2030年設立、本社：札幌）
林間組（本社：大阪）
各企業の地方進出をサポートしつつ、異業種企業を取りこみ独自の発展を遂げています。

合同評議会

現在の日本の政府は、地方都市からの代表を集めた合同評議会を中心に運営されています。この評議会が置かれているのが、東京と並ぶ“中立都市”である京都です。評議会は、さまざまな政策を提示して全体的なかじ取りを行なうことになっていますが、実際には各都市（管理企業）のあいだの利害調整が中心的な役割です。都市ごとの方針が優先されるので、政府の実質的な力は薄れつつあるのです。

>>>>>［評議会の議員は都市の代表者と言うより、企業の代表者と言うべきだろう。そして、企業の系列化は、同時に都市の系列化につながっている――もっとも、裏切りや買収などで系列の組み替えは日常茶飯事だが……。評議会の内部では、企業同士の力関係がはっきりと現われることになる。系列企業をたくさん持ち、評議会に大勢の代表を送りこんでいる企業ほど、大きな力を握っているわけだ。現在、特に有力なのは、東京の渕、京都の三浜と山徹、千葉のレンラク、大阪のシアワセといったところだ。特に三浜と山徹、渕とレンラクは、地理的に近いこともあって友好な関係を保っている。その一方で、渕と三浜は、昔から徹底的に仲が悪い。表だった衝突こそ見られないが、この２社の対立の根の深さは計りしれない。

また、規模は小さくとも有力な技術や情報を持つ企業は、評議会でも注目を集める。その企業がどの系列に加わるか（あるいはどの系列に“移籍”するか）によって、評議会の力関係に大きな影響が出るわけだ］<<<<<

――雅黒（03:03:03／01-03-49）

主要企業

●東京中央地区

東京の中央地区には、メガ・コーポレーションの系列企業や、どこの傘下にも加わっていない独立企業が集まっています。

ジオテック

系列：独立

業務内容：建築の基礎データとなる地質データの収集と処理。新工法の開発。

晶園メディカル

系列：独立

業務内容：新薬の開発およびテスト。クリッターに関するデータ収集にも力を入れている。

エレクトロ・アート（ＥＡ）

系列：三浜

業務内容：先端電子機器の開発（トリデオやシムセンスが中心）。

村北機械

系列：西倉

業務内容：西倉系企業が開発した機械製品の販売。

●東京渕社私有区

渕工業電子

電子関係の先端技術開発を突破口として急成長をとげた巨大企業です。ＡＳＩＳＴ技術をはじめとする高い技術力で、一躍トップに躍りでました。ＡＳＩＳＴ技術に関しては、シカゴのＥＳＰシステムズ社とのあいだで特許問題が持ち上がりましたが、その段階では補償金など問題にならないほどの収益を上げていました。

競合企業は数多いのですが、京都の三浜社との確執は有名です。

>>>>>［正確で詳しい三浜の社員データなんかがあれば、渕は高い値で買い取ってくれるだろう］<<<<<

――白狐（21:36:40／06-13-49）

ＣＥＯ（最高経営責任者）：リチャード・ヴィリャーズ

ビジネス・プロフィール：マトリックス技術、先端電子機器の開発

セキュリティ担当機関：渕インターナル・セキュリティ

私設軍：保有

最近の動向：幕張海上都市計画への牽制、三浜との争い（人員の引き抜き合戦、情報の奪取など）

●東京幕張臨海区

ミツハマ東京（幕張スカイフレーム）

京都郊外に本拠をおく三浜社の東京での拠点です。

ＣＥＯ：笈（おい） 寿靖（としやす）

ビジネス・プロフィール：データ・プロセッサ、フィジカル・インターフェースの開発など

セキュリティ担当機関：ミツハマ東京

最近の動向：幕張海上都市計画の推進、渕社との争い（系列企業の買収、人員の引き抜き、渕社関係のスキャンダルの告発など）、東京市場への喰いこみ（利益を度外視した安価な製品の投入、有名ロック・スターを起用したキャンペーン展開など）

アズテクノロジー・ジャパン

中米の新興国アズトランの強い後押しを受けた戦略企業です。他企業が開発した技術などを奪い取る海賊企業として悪名をはせています。

しかし、会社内部の情報は不明な点が多く、主要株主や重役の名前などもあきらかにされていません。

ＣＥＯ：不明

ビジネス・プロフィール：電子機器の開発、バイオテクノロジー技術の研究

セキュリティ担当機関：不明

最近の動向：東京の独立企業の買収、乗っ取り（技術情報や人材の確保を含む）羽田跡地でのアステカ博の後援

アレス・ファーイースト

アメリカのデトロイトに本拠を置く公共企業です。世界でも有数の重工メーカーで、銃器や兵器関係で大きなシェアを誇っています。

CEO：アリシア・ナイト

ビジネス・プロフィール：武器、軍用車両の開発

セキュリティ担当機関：アレス・アームズ

最近の動向：企業の私設軍へ喰いこみ、電子機器面で三浜社との提携

●その他地方都市

レンラク・コンピュータ・システムズ（千葉）

マトリックスやコンピュータのデバイス関係で特に有名な企業です。東京の公共データバンクを管理しており、渕社とも友好な関係を築いています。

ＣＥＯ：姉木稲造

ビジネス・プロフィール：コンピュータ・デバイスやマトリックス技術の開発、データ管理技術の開発

セキュリティ担当機関：レッド・サムライ

私設軍：不明

最近の動向：サイバーウェアの制限解除（レンラクは研究活動の奨励を目的に、サイバーウェアの開発や販売をすべてオープンにしています。そのため、他の都市では禁止されているサイバーウェアや、試作型のサイバーウェアまで取り引きされています）

シアワセ・コーポレーション（大阪）

大阪に本拠を置くハイテク企業。系列に医学、エネルギー、遺伝子に関する企業を持ち、総合的なハイテク企業を目指しています。他企業が管理する都市への社員派遣も熱心に行なっています。

>>>>>［社員派遣は“販売促進”が表向きになっている。しかし、実態はスパイ活動に近い。こうも公然とスパイ活動を行なう企業も珍しい］<<<<<

――白狐（09:05:14／09-05-49）

ＣＥＯ：幸（しあわせ）　忠志（ただし）

ビジネス・プロフィール：環境技術やサイバーウェアの開発

セキュリティ担当機関：統轄組織なし

私設軍：不明

最近の動向：社員派遣の強化、瀬戸内海海上都市構想の推進

西倉重工（福岡）

福岡を基盤都市とする日本有数の重工メーカーです。系列に自動車、船舶、航空機、化学などのメーカーを持ちます。しかし、西倉重工は電子関係の技術を三浜をはじめとする他企業に頼っているため、日本市場ではやや弱い立場に立たされています。そのため、現在ではアジア地域にある有望な電子機器メーカーの買収や合併を進めようとしています。

ＣＥＯ：西倉京三

ビジネス・プロフィール：一般車両や船舶の開発

セキュリティ担当機関：ウエスト・サービス

私設軍：保有

最近の動向：海外との取り引きの強化（特にアジア地域）アジア地域の電子機器メーカーの買収

石動財団（札幌）

札幌に本拠を置く企業財団で、資源問題や環境技術に取り組んでいます。

ＣＥＯ：石堂誠一

ビジネス・プロフィール：建設、資源開発

セキュリティ担当機関：石動警備

私設軍：不明

最近の動向：もっぱら北海道内での活動が中心で、実態は不明

神明院新化学（仙台）

仙台に本拠を置く化学メーカーです。化学方面だけでなく、食料開発などにも力を注いでいます。早い時期から魔法に関する研究を行なっており、遺伝子や魔法関連の系列企業も数多く持っています。

ＣＥＯ：神木恭一朗

ビジネス・プロフィール：魔法技術研究、化学製品の開発、食料生産

セキュリティ担当機関：インテリジェント・コスモス社

私設軍：不明

最近の動向：魔法の素質を持つ子供のスカウト“バイオ・デザイン・パーク”の建設（東京西地区で建設が進められている新型実験農場。一部ではすでに遺伝子関係の研究がはじめられています）

カタクラ・コーポレーション（福島）

福島を拠点とする建材・新素材メーカーです。セラミックを中心とする意欲的な素材開発で成長しました。設立当初は素材メーカーとして他社への素材提供を中心に行なっていましたが、電子や重工関係の企業を傘下に収め、総合企業としての飛躍をめざしています。素材の開発では現在も有力で、工業素材や建築資材をはじめ、軍需関係の素材供給でもシェアを大きく伸ばしています。

ＣＥＯ：片倉和美

>>>>>［創業者一族のあいだでお家騒動があったとかいう噂を聞きましたが……本当のところはどうなんでしょう？］<<<<<

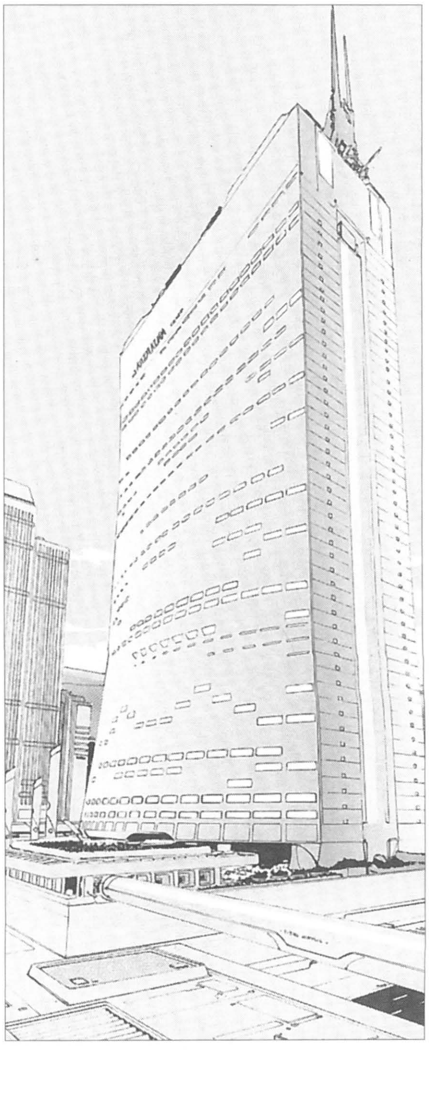
――Ｄヘッド（09:06:38／06-24-50）

ビジネス・プロフィール：素材および加工技術の開発

セキュリティ担当機関：不明

私設軍：保有

最近の動向：軽量セラミックの開発、特殊装甲の開発で軍需関連への進出、魔法関係で神明院と提携交渉中



三浜コンピュータ技術（京都）

京都に本拠を置くコンピュータ企業です。旧京都市街は中立都市になっていますが、東京とは異なってなかなか立ち入ることができません。三浜が本拠を置いているのは旧長岡京市周辺にあたります。

研究開発などの重要部門は京都に集中していますが、一部の研究部門を幕張スカイフレームに移転しつつあります。

ＣＥＯ：三浜俊郎

ビジネス・プロフィール：データ・プロセッサや制御装置の研究開発

セキュリティ担当機関：三浜コンピュータ技術

私設軍：保有

最近の動向：シアワセ社との関係強化(研究面での提携、社員交流など)

山徹

京都北部に本拠を置くハイテク企業です。“ヒューマン・ファクター・エンジニアリング”を掲げ、さまざまな分野での人間能力の拡大を目指しています。バイオテクノロジーやサイバネティック関連を得意分野にしています。

ＣＥＯ：岩野紗留（いわのさる）

ビジネス・プロフィール：新型サイバーウェアの開発、生命科学分野の研究

セキュリティ機関：統轄機関なし

私設軍：不明

最近の動向：渕社への接近（電子機器関連の技術提携）

>>>>>［当初は“三浜派”でしたが、ここ数年は独自の活動を行なっています。世界の８大メガ・コーポレーションの一つに数えられており、脱三浜をはかっているんでしょう］<<<<<

——ミンストレル（16:51:08／10-18-49）

> 注：８大メガ・コーポレーションとは、渕、三浜、レンラク、シアワセ、山徹（以上、日本）、アズテクノロジー（アズトラン）、アレス（アメリカ）、セーダー・クラップ（ドイツ）の８社のことです。

都市の時代

2050年代の日本は、一つの都市がそれぞれ独立したような状態になっています。

これがどのくらい厳密なものかと言うと、海外から地方都市へ直接降り立った場合、その都市からは出られないのが普通です。日本国内でも都市間の移動はかなりの制限を受けます。

こうした都市は１個の企業に管理されているのが普通です（東京と京都の市街部など、例外はあります）。そうした企業がいくつか集まることで、一つの国のような都市集団ができあがります。メガ・コーポレーションといえど、1社ですべてを管理できるわけではありません。たとえば、一企業でカバーできない部分は、いくつかの都市が寄り集まるかたちで補うことになります。都市を管理する企業の得意分野に応じて、それぞれの都市の果たす役割が決まってくるわけです（この都市は電子機器、あの都市は食料の生産などという具合です）。こうした都市の集まりは“ブロック”と呼ばれます。現在の地方都市は、おおまかに言って七つのブロックに分けることができます（大阪、京都、札幌、仙台、千葉、福岡、横浜）。もちろん、これ以外にも小さなブロックが数多く存在します。

>>>>>［メガ・コーポレーションが独立企業を買収して系列化を進めている最大の理由がこれだ。連中の究極の目標は、まさに“ゆりかごから墓場まで”すべてを網羅した都市集団ってわけだ］<<<<<

——瑞雲（04:18:33／10-06-49）

都市を管理する企業といえど、製品を売らなければ生きのびることはできません。そのためには、管理する都市だけで製品を消費するのではなく、他への“輸出”が必要になります。こうした輸出には二つの形があります。一つは国外を対象とした“通常の”輸出。もう一つは、東京や他の都市を対象にした“国内輸出”です。東京には、およそありとあらゆる企業の製品が集まります。すなわち、東京で大きなシェアを得るということは、その製品が世界でも高い競争力を持っていることの証明になるのです。

>>>>>［かくして、巨大企業は東京でのシェア争いに力を入れる。東京を制することができれば、それはどこででも売れるということなのだ］<<<<<

——小龍（02:02:54／09-17-49）

>>>>>［巨大企業といえど、作った品物が売れなければ潰れてしまいます。だからと言って、他の企業が管理する都市に売りこむのはなかなか難しいことです。そこで、彼らは海外に製品を売りこまねばなりません。そのために、“東京”という実験場を使って技術を磨き、高い競争力を身につけたのです。日本の企業が現在でも強い力を持っているのは、都市同士のせめぎあいがもたらした結果と言えるかもしれません］<<<<<

——ミンストレル（10:25:10／10-14-49）

巨大企業同士の争いは熾烈なものがありますが、そうした争いが都市同士の“紛争”に発展することがあります。一般にもよく知られているのが、東京の渕社と京都の三浜社の対立です。この両社が直接戦ったことはありませんが、系列企業のあいだの争いは数えきれません。三浜社は、関西の企業を中心とする反渕勢力の旗頭なのです。

企業同士の“物理的な”戦いとしては、東京紛争が代表的です。東京紛争は東京の覇権をかけた争いでしたが、単純な製品のシェア争いや技術情報の奪い合いから、物理的な戦闘に発展することもあります。

仙台の神明院と千葉のレンラク社の紛争もよく知られています（2040年“千葉紛争”）。この戦いは、神明院がレンラク社の傘下であった白沢電子社を系列企業に引き抜いたために起こったものです。東京紛争のように都市での戦いにこそなりませんでしたが、それだけ強力な兵器が使用されました。一部では化学兵器まで使用されたと言われています。

これ以来大規模な戦闘は起きていませんが、都市のあいだのちょっとした小競り合いは、そう珍しくありません。

主要都市の様相

東京を除く都市の多くは、1個の巨大企業の城下町となっています。合同評議会の主要メンバーの本拠になっている都市をあげておきます。これらの都市の周辺には、“ブロック”が成立しています。

[大阪]

人口：850万人（推定）

人口比率：不明

人口密度：4,530人／km²（推定）

古くから大阪に本拠を置くシアワセ・コーポレーションが本拠を置く都市です。東京のような紛争がなく、企業による管理が最も進んだ街と言われています。

市民の社会保障や医療面の充実をはかり、管理体制を確固として築きあげました。

また市場開拓のためにアパレル分野など独特の分野にも狙いをつけ、シアワセ社が持つ独自の販売ルートを活かしながら大阪以外の都市への積極的な売りこみを展開しています。

その反面、極端な利潤至上主義で知られ、日本各地に派遣された社員は、好成績を収めなければ大阪へ帰還できないとまで言われています。シアワセ社の社員は、物腰の低さと特徴的な微笑みがトレード・マークになっています。

>>>>>［そういえば、サイバーウェアの補助機能がついたビジネス・スーツを売りだしました。なんでも、着てるだけでほんの少しだけサイバーウェアの効率があがるんだそうです］<<<<<

——シルフィード（21:20:35／11-19-49）

>>>>>［この街では、社員も自宅へ帰れば一市民という考えかたをしているらしい。利潤追及主義で社員には最も厳しい街だが、市民には最も優しい街だ］<<<<<

——ランド・ブリーズ（21:18:29／11-09-49）

[京都]

人口：200万人（推定）

人口比率：人間65%　エルフ14%　ドワーフ9%　オーク8%　トロール3%　その他1%（ただし京都行政特別区のみ）

密度：433人／km²

三浜コンピュータ技術社と山徹コーポレーションの本拠です。

しかし、旧京都市は現在京都行政特別区として首都機能が置かれています。国会と合同評議会の所在地です。合同評議会の議員などをのぞけば京都市街へ入るには厳重な審査をパスしなければなりません（他都市からの流入を防ぐためと言われています）。三浜や山徹の社員といえど例外ではなく、両社の本社も市外に置かれています。京都は、さまざまな政治的陰謀が渦巻く街なのです。

※京都行政特別区：
現在の行政都市です。企業の地方分散によりかつての東京ほどの重要さはまだ持っていません。もっとも、日本の巨大企業の重役たちが一堂に会する合同評議会を有しており、日本としての国策などはここで決定されています。2035年の移転から急速に整備が進められたものの、建物の高層化は抑えられ、街並みの印象は前世紀と大きく変わっていません。しかし、市街の中央部には“マジック・タワー”と呼ばれる施設が他の建物を圧倒するかのようにそびえています。この施設は国立の魔法研究機関、京都高度論理研究所で、日本土着の魔法に関する研究はここが最も進んでいると言われています。

[札幌]

人口：190万人（推定）

人口比率：人間58%　エルフ14%　ドワーフ7%　オーク15%　トロール5%　その他1%（推定比率）

密度：1,695人／km²（推定）

資源開発やエネルギー関連を主力にする石動財団の本拠が置かれています。

“樹の都市”と呼ばれる市街には巨大な完全環境建築物（アーコロジー）が林立しており、その周囲は生の自然が残されています。最近になって自然保護主義を打ちだしており、理想環境の開発に力を入れています。

>>>>>［天候制御の実験が行なわれているとか。決してエコロジストというわけではなさそうだ］<<<<<

——エコ・クラン（18:21:30／12-10-49）

[仙台]

人口：95万人（推定）

人口比率：人間38%　エルフ23%　ドワーフ10%　オーク20%　トロール8%　その他1%（推定比率）

密度：1,213人／km²（推定）

仙台には異色の企業、神明院新化学の本拠が置かれています。<覚醒>初期、まだ冷笑的な態度の研究者が多いなかで積極的に魔法研究を進め、業績を挙げた大学を企業（当時、東化成）が全面援助したのがそもそものはじまりです。

その当時は各種生物の覚醒種に関する研究が中心で、のちに人がふるう魔法に関する研究に移っていきました。当初は注目を集めていなかったものの、怨霊現象に関する研究で有名になりました。民俗学的な研究とオーバーラップさせ、伝承として伝わる怨霊伝説に注目し突破口を開いたのは有名な話です。それ以来、魔法の研究に非常に重点が置かれています。

仙台はサイバーウェアによる身体改造が全面的に禁止されている街で、時代錯誤的と言われることもあります。懐古趣味的な街並みが特徴的で、魔法研究がさかんに行なわれています。神明院の企業軍には、魔法で強化したアンチ・サイバー戦士やフィジカル・アデプトなどが多く見られます。

>>>>>［最新のトピックスは、魔法能力を持たない生物に遺伝子処理で魔法能力を持たせる研究だとか］<<<<<

——シルフィード（21:18:55／12-30-49）

>>>>>［けしからん話だ。おまけにクローン技術の研究もさかんらしい。自然に反することばかりをやりたがる］<<<<<

——エコ・クラン（18:33:17／01-01-50）

[福島]

人口：31万人（推定）

人口比率：人間53%　エルフ10%　ドワーフ8%　オーク21%　トロール7%　その他1%（推定比率）

密度：415人／km²（推定）

素材関係のトップメーカー、カタクラ・コーポレーションの拠点都市です。

過密状態の他都市と比べて、ゆったりとした都市整備がなされており、買収した独立企業の誘致や自社関係のプラントの開発が計画的に進められています。都市や住民管理の面では、生活レベルによる住民の居住地域の区分けなど、急進的な体制が敷かれていましたが、最近はその方針にも変更が見られるようになっています。北に位置する神明院とは長い間緊張状態にあったせいか、他都市からの旅行者には訪問場所の限定など、厳しい体制がまだ敷かれています。

また、福島ではサイバーウェアによる身体改造には、きつい制限が加えられています。一般には、データジャックなどの事務処理関係のサイバーウェアのみが、かろうじて認められています。

[千葉]

人口：82万人（推定）

人口比率：人間52%　エルフ11%　ドワーフ8%　オーク22%　トロール6%　その他１%（推定比率）

密度：3,010人／km²（推定）

コンピュータやネットワークなど電子関係に強い、レンラク・コンピュータ・システム社が本拠にしている都市です。マトリックス技術による通信網の再整備で大きな役割を果たし発展を遂げました。

技術開発都市を標榜する千葉は、サイバーウェアをはじめとする身体改造に関する規制が緩く、身体改造のメッカとも言われています。そのため、身体改造目的の密流入者があとを絶ちません。

幕張に進出している外国企業との競争関係が厳しく、先端技術の開発に巨大な予算を投入しています。この時代には珍しく、レンラク社は管理都市の市場を他企業にもある程度開放しています。

>>>>>［市場開放ってのは、つまり東京と同じように街を一つの実験場に見立てているからだろう。身体改造に関する規制が緩いのも、もちろんそういう背景があるからだ］
<<<<<

——雅黒（03:03:03／10-09-49）

[福岡]

人口：140万人（推定）

人口比率：人間68%　エルフ９%　ドワーフ５%　オーク10%　トロール７%　その他１%（推定比率）

密度：3,657人／km²（推定）

造船や機械を主力にする西倉重工の本拠地です。日本有数の工業都市で“鋼の都市”と呼ばれています。工業開発を目的とした市街建設が進められており、市街は拡大を続けています。

またこの街は覚醒種の誕生比率が低いことで知られており、魔法がうまく働きにくいという報告もあります。

また、アジア諸国と独自に交流していることで知られています。西倉重工は世界で最も有望と言われたアジア市場の開拓に早くから力を入れていた企業で、東京をはじめとする日本国内の市場より、アジアでのシェアの獲得を狙っています。

[横浜]

人口：290万人（推定）

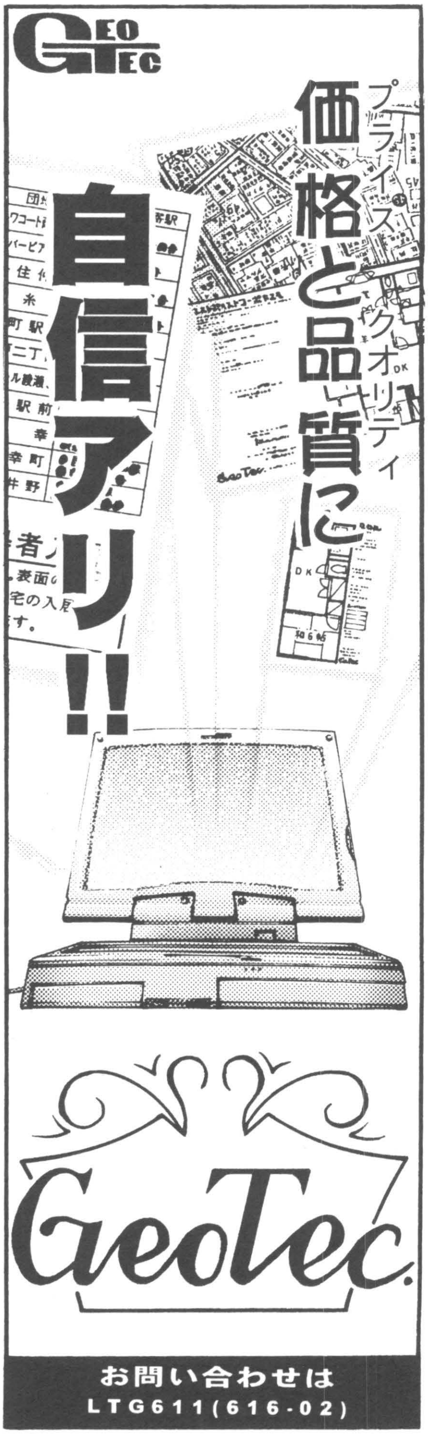
人口比率：人間35%　エルフ21%　ドワーフ12%　オーク22%　トロール９%　その他１%（推定比率）

密度：6,658人／km²

ＶＩＴＡＳが猛威をふるった街で、日本の企業は横浜を見放すようなかたちになりました。その後、中華系の資本、ブルース・クランが横浜の再建に乗り出し、東京への交通遮断などの一時的な隔離策を取りながら医療体制の充実が図られました。それ以後、横浜は日本で唯一、外国の資本が“管理”する街になっています。

川崎から横浜にかけては娯楽系施設の多い巨大なアミューズメント地域になっており、原色の多い非常にきらびやかな印象の街になっています。犯罪組織の活動も活発で、ヤクザではなく、チャイニーズ・マフィアが勢力をふるっています。

また、横浜は東京とのつながりが強く、都市の出入りに関する制限が比較的緩くなっています。



法律
LAW

一般法と企業法

犯罪を裁く法律は“一般法”と“企業法”の二つに分かれます。“一般法”は、公共の土地や公道で起きた犯罪の罰則を定めた法律です（“企業が起こした犯罪”も一般法で裁かれます）。もう一方の“企業法”は、簡単に言えば企業の治外法権を認めた法律です。すなわち、企業の敷地内で起きた犯罪に対する罰則が定められています(罰則の内容は企業によって異なります)。

東京を例にあげるなら、公共の土地や公道で起きた犯罪は東都警備や企業活動管理局が取り締まりますが、企業の敷地内（たとえば、企業が所有する建物の内など）で起きた犯罪は、企業が独自の判断で処罰することが認められているわけです。

＞＞＞＞＞［企業は敷地内への侵入者を自由に処分する権利を持っているということだ。はっきり言えば、許可のない侵入者は、問答無用で撃ち殺されても文句は言えないってことになる］＜＜＜＜＜

――小龍（10:58:22／09-14-49）

＞＞＞＞＞［いくら治外法権とは言え、そこまで厳しくはあるまい。企業にも、外部に対するイメージってものがある。あんまり血生臭いまねをすれば、イメージに傷がつくってもんだ。ましてや、自由競争の東京ならなおさらだろう。企業の敷地内でも、ちょっとした違反くらいならそう目くじらをたてられることもないと思うがね。

しかし、そいつがシャドウランナーで、しかもそのメガ・コーポの怒りを買ってたとかいうなら話は変わってくる。そんなときは、ちょっとした違反で“逮捕”され、“余罪”を追及するために身柄を拘束されちまうだろうな］＜＜＜＜＜

――正宗（20:18:58／09-18-49）

＞＞＞＞＞［俺はひどい噂を聞いたことがあるぜ。メガ・コーポじゃ、権力闘争に敗れた重役なんかはすぐに解雇されちまう。さらに、その場で“侵入者”扱いされて処分されちまうこともあるそうだ］＜＜＜＜＜

――ランド・ブリーズ（13:20:07／09-25-49）

＞＞＞＞＞［もっとひどいときは、殺してから解雇するらしいぜ］＜＜＜＜＜

――ブライトエッジ（13:52:14／09-25-49）

企業法の内容は各企業によってさまざまですが、一般法に定められた武器の所持や使用に関する罰則はアメリカの法律がモデルになっています。自衛のために、個人にもある程度の武器の携帯が認められていますが、その種類は厳しく制限されているのです。

●武器の分類

武器は次のように分類されます。括弧内のアルファベットがそれぞれの分類記号にです。武器とその分類のリストを挙げておきましょう。また、サイバーウェアは武器とは異なる分類になります。

小型刀剣（A）：
刃渡り18センチ未満のナイフです。許可なしで所持することができます。

大型刀剣（B）：
刃渡り18センチ以上の剣、斧、竿状武器、あるいはサイバーウェアのハンド・レザーやスパーが含まれます。所持には行政局の許可が必要です（ハンド・レザーやスパーも所持が認められています）。許可には100新円の手数料が必要です。

鈍器（C）：
棍棒や警棒といった鈍器類。他の品物を鈍器に見立てた場合も含みます。

射出武器（D）：
弓や手投げ型の武器です。

ピストル（E）：
ホールドアウト・ピストルからヘビー・ピストルまで。所持には行政局の許可が必要で、手数料は200新円です。

ライフル（F）：
スポーツ・ライフルと散弾銃（長銃身、短銃身ともに）は、すべてここに分類されます。特殊な場合を除いて所持は禁止されています。

自動火器（G）：
サブマシンガン、マシン・ピストル、アサルト・ライフルです。所持は完全に禁止されています。

重火器（H）：
マシンガンやアサルト・キャノンをはじめとする大口径火器は、すべてここに分類されます。当然ながら、所持は禁止です。

爆薬（I）：
すべての爆薬類。

軍用武器（J）：
A～Iの分類に含まれない軍用武器は、すべてここに分類されます。

軍用防具（K）：
軍用、警察用、保安用の防具で、パーシャル・スーツとフル・スーツはここに分類されます。

弾丸（L）：
通常の弾丸はもちろん、フレシェット弾や炸裂弾もこの分類に含まれます。

その他（M）：
上記の分類に含まれないものの、ある程度の殺傷力を持っている品物や、武器の補助装置などはここに分類されます。

●サイバーウェア

ハンド・レザーとスパーは、前述の“大型刀剣（B）”に分類されます。サイバーウェアの分類は、“クラスA”“クラスB”“クラスC”の３種類です。武器の場合と同じく、括弧内のアルファベットが分類記号になっています。また、サイバーウェアではありませんが、未登録の（要するにシャドウランナーが所持しているような）サイバーデッキやサイバープログラムも処罰の対象になっています。

クラスA（CA）：
スマートリンクなど、武器の照準能力を高めるサイバーウェアです。

クラスB（CB）：
強化反射神経（ワイヤード・リフレックス）、車輛制御リグ（VCR）、人工筋肉（マッスル・リプレイスメント）、皮膚装甲（ダーマル・プレーティング）はここに分類されます。

クラスC（CC）：
ハンド・レザーとスパー以外のサイバー武器は、すべてここに分類されます。

クラスCD（CD）：
未登録のサイバーデッキおよびプログラムです。

●所持や運搬の許可

ピストル（E）とライフル（F）に関しては、許可を受ければ所持と運搬が認められます。実際には、武器を使う正当な理由がなければ許可されません。正規な申請を出し、護衛や自衛、職業に関連した理由があれば認められます。

>>>>>［これはあくまで建て前の問題だ。正当な理由がないからといって、ピストルを持つのが認められなかったって話は聞いたことがない］<<<<<

――ブライトエッジ（03:44:09／09-27-49）

警備企業に所属する警備員などは、特殊な許可を受けていて、武器を無制限に所持することができます。この許可は警備企業に与えられるもので、個人で申請することはできません。また、２年ごとに更新することになっています。

●違反に対する罰則

武器に関する違反は、所持から使用まで五段階に分かれます。括弧内の数値は違反の程度で、数字が大きくなるほど重大な違反になります。

所持（１）：
禁止された、あるいは無許可の武器を所持していた場合です。

運搬（２）：
武器を持ち歩いたり、乗物で運んだりすることです（自宅内なら“所持（１）”になります）。

威嚇（３）：
公然と武器をふりかざすことです。威嚇意図があったかどうかは関係ありません。武器を見えるようにして持ち運ぶことは威嚇と見なされるのです。

>>>>>［まあ、いやしくもプロなんだから、シャドウランナーが公然と武器を持ち歩くようなヘマをやっちゃなんねえ。仕事をはじめるまえにおまわりの世話になるってのは、なんともしまらない話だぜ］<<<<<

――小龍（23:10:17／02-09-50）

使用（４）：
人間や保護生物、公共や私有の財産に対して武器を使用することです。対象を傷つける意思があったかどうかは関係ありません。ただ使用するだけで適用されます。また、武器の使用によって実際の被害があったかどうかも関係ありません。

犯意使用（５）：
前述の“使用（４）”とほぼ同じですが、人を傷つけたり財産を損なう目的で武器を使用したときに適用されます。実際に被害があったかどうかは関係ありません。また被害の程度によって、同時に“傷害罪”や“殺人罪”が適用されます。

下の表に、武器の所持や使用違反の罰則をまとめておきます。この表にある罰則は、一般法に定められた最高刑で、企業の敷地内で起こった犯罪を除けば全国で共通しています。たとえば、路上でナイフを振りまわしたとすれば、“小型刀剣（A）”の“使用（４）”で、最高4,000新円の罰金か４か月以下の懲役になります。人を傷つけるためにナイフを振りまわしたなら、“小型刀剣（A）”の“犯意使用（５）”で、最高10,000新円の罰金か１年以下の懲役になるわけです。こうした罰則は、シアトルなどと比べると、全体に重くなっています。特に、実際に武器で“脅迫”したり、使用した場合は極端に重い罰則が課されます。

罰金／懲役表

武器の分類	犯罪と罰則				
	1 所持	2 運搬	3 威嚇	4 使用	5 犯意使用
(A)小型刀剣	――	――	¥ 2,000	¥ 4,000／4か月	¥10,000／1年
(B)大型刀剣	¥ 100	¥ 400	¥ 4,000	¥ 8,000／8か月	¥10,000／18か月
(C)鈍器	――	――	¥ 3,000	¥ 6,000／6か月	¥15,000／1年
(D)射出武器	¥ 200	¥ 600	¥ 4,000	¥ 6,000／8か月	¥ 9,000／18か月
(E)ピストル	¥ 300	¥ 900	¥ 5,000	¥15,000／18か月	2年
(F)ライフル	¥ 2,000	¥ 6,000	¥16,000	2年	4年
(G)自動火器	¥10,000	¥20,000	1年	4年	8年
(H)重火器	¥20,000	¥40,000	2年	8年	20年
(I)爆薬	¥20,000	1年	2年	8年	20年
(J)軍用武器	1年	2年	4年	10年	25年
(K)軍用防具	¥ 1,000	――	――	――	――
(L)弾丸	¥ 3,000	――	――	――	――
(CA)クラスAサイバーウェア	¥10,000	――	――	――	――
(CB)クラスBサイバーウェア	¥40,000	――	――	――	――
(CC)クラスCサイバーウェア	2年	――	――	――	――
(CD)未登録デッキおよびプログラム	¥40,000／1年				

犯罪と罰則

武器の所持や使用違反は、対象になる武器の分類記号と、違反の程度を示す数字の組み合わせで表わされます。つまり、ピストル（E）の所持（1）なら“E１”、自動火器（G）の“使用（4）”なら“G４”となります。

しかし、同じ違反でも、地域の治安状況によって罰せられたり、罰せられなかったりします。たとえば、治安の悪い地域では軽い犯罪は無視されますが、治安レベルの高い地域ではちょっとした違反でも処罰されるわけです。

下の表に、地域ごとの評価と治安状況を示します。地域の評価は、その地域の治安の高さを示します（ＡＡＡが最高、Ｚが最低です）。この評価は、深夜になると１段階下がります（ＡＡＡがＡＡに、ＢがＣになるなど）。

評価が“Z”の地域は、保安組織（たとえば東都警備）の手が届かない空白の地域です。“D”“E”の地域の評価が“Z”まで下がったときは、緊急時を除いて保安組織がその地域に足を踏み入れなくなることを示します。

治安状況には“L”と“H”の２種類があります。“L”ではあまり厳しく取り締まられません。ごく普通の通行人なら、まず呼び止められるようなことはありません。“H”は厳しく取り締まられていることを意味します。ごく普通の通行人でも呼び止められることがあります。

傷害罪と殺人罪

武器の所持や使用には、傷害や殺人を伴うことが多いでしょう。ただ銃を撃っただけなら武器の使用だけですみますが、それで無関係の通行人を傷つけたりすると傷害や殺人の罪にも問われます。傷害罪や殺人罪には、以下の種類があります。

服役刑の場合、服役中に特に問題がなければ、最低でも刑期の三割を終えた時点で仮釈放されることがあります。その場合、刑期の二割を刑務所外で過ごすことができます。また、傷害や殺人罪は、立証されれば、魔法による傷害や殺人にも同じように適用されます。

●未遂

実際の傷害や殺人に至らなかった場合です。危険の度合いに応じて2,000新円から10,000新円の罰金、あるいは６か月以下の懲役が科されます。

●暴行

故意か過失かには関わらず、他人を傷つけた場合です。暴行の度合いに応じて、5,000新円の罰金から18か月以下の懲役が科されます。

●偶発殺人

偶発殺人は全くの偶然による殺人です。殺人の意図が立証できない場合には、この罪が適用されます。通常７年以下の懲役が科されます。

●謀殺

謀殺は殺人の意図が立証された場合に適用されます。10年から無期の懲役が科されます。

●計画殺人

計画殺人は、計画的に殺人を行なった場合に適用されます。しかし、計画性の立証は困難なことが多く、あまり適用されることはありません。立証された場合は、懲役30年から仮釈放無しの終身刑が科されます。

●従犯

容疑者が直接の行動には関わらず、暴行の手助けを行なった場合です。殺人には従犯はありません。従犯には、基本の刑罰の二割程度の罰が科されます。

>>>>>［おお怖い。ヘマをやって捕まったら、それで終わりってことだな。役にたつコネでも見つけとくか……］<<<<<

――グランパパ（23:10:17／02-09-50）

治安状況表		
評価	地域	治安状況
ＡＡＡ	上流の商業区	Ｈ（すべての違反に対して）
ＡＡ	上流、中流の生活区域	Ｌ（Ａ１、Ｅ１に対して） Ｈ（その他）
Ａ	中流の生活区域 高治安の工業区域	Ｌ（ＡとＥの１～２） Ｈ（その他）
Ｂ	中流の生活区域 通常の工業区域	Ｌ（Ａ～Ｅの１～２、およびＦ１） Ｈ（その他）
Ｃ	下層の生活区域 低治安の工業区域	Ｌ（Ａ～Ｆの１～３、およびＧ１） Ｈ（その他）
Ｄ	下層以下の生活区域	Ｌ（Ａ～Ｆの１～３、およびＧ１、Ｌ１、ＣＡ１） Ｈ（その他）
Ｅ	不法居住以下の生活区域	Ｌ（すべての違反に対して）
Ｚ	無秩序	無し

クレッドスティックとID
CREDSTICK & ID

クレッドスティックの使用

現代では、現金に代わって、クレジット・カードとIDカードを組み合わせた"クレッドスティック"が広く使われています。クレッドスティックは、暗号化した情報を高密度に組み込んだ棒状の光学チップです。個人のシステム照合番号(SIN)と預金残高が記録されており、残高確認用システムやクレッドスティック照合機(小売店のレジ代わりに置かれているものです)とデータのやりとりを行なうことができます。そのため、クレジット・カードとしてあらゆる取り引きに使用されています。普通にお金を使うような感覚で、クレッドスティックで支払いを済ませることができるのです。現在、実際の通貨(現金)が使用されることは非常に珍しくなっています。

●財産情報

クレッドスティックは、使用できる金額と照合用のデータ量によって、5種類に分類されます。

標準クレッドスティック	1～　5千新円
シルバー・クレッドスティック	1～　2万新円
ゴールド・クレッドスティック	1～　20万新円
プラチナ・クレッドスティック	最高100万新円
エボニー・クレッドスティック	無制限

クレッドスティックのレベルを上げるには、現時点で使用しているクレッドスティックの最高額の預金がなければなりません。

クレッドスティックを直接つなげて、お金のやりとりを行なうこともできます。その場合、銀行のシステムにアクセスして取り引きの情報を転送しなければなりません。

●身分証明レベル

前述の通り、クレッドスティックは一種の身分証明にも使います。種々のレベルの身分証明用データが暗号化されて組み込まれています。使用するクレッドスティックのレベルによって、身分証明のために必要な手段もレベル分けされます。

レベル1	パスコード
レベル2	指紋
レベル3	声紋
レベル4	網膜走査
レベル5	細胞走査

パスコード

パスコードは、最大30字までの英数字列が使われます。標準クレッドスティックを使用する際に必要です。

指紋

ＩＤ確認に指紋が必要になります。クレッドスティックについた指紋と、金融機関に登録された指紋が照合されます。シルバー・クレッドスティックを使用する際には、パスコードと指紋の両方が必要です。

声紋

ゴールド・クレッドスティックを使用する際には、パスコードと指紋の他に声紋も必要になります。声は、クレッドスティック照合機のマイクが自動的に聞き取ります。特定の"声紋証明用のセリフ"が必要なわけではありませんが、完全な文章を最低でも三つしゃべらなければなりません。

網膜走査

クレッドスティック使用者の網膜パターンを走査して、登録されたデータと照合します。プラチナ・クレッドスティックを使用する際には、網膜走査以外にパスコードと声紋照合も必要です。

細胞走査

エボニー・クレッドスティックを使用する際にはパスコード、声紋、網膜走査の他に、細胞走査も必要になります。細胞走査には、皮膚のごく一部など、少量の細胞サンプルを用います。

口座の開設

口座を作る場合は、金融機関にＳＩＮの提示せねばなりません。また、使用するクレッドスティックのレベルに合わせて、パスコード、指紋、声紋、網膜、細胞のデータが必要になります。

別々の金融機関に口座を開設すれば、複数のクレッドスティックを持つこともできます。あるいは、すべての口座の記録を一つのクレッドスティックに収めることもできます。

ほとんどの金融機関では、支払い保証済みクレッドスティックという特殊なスティックを発行しています。支払い保証済みクレッドスティックには記録された額面の価値がありますが、身分証明なしで使用できます。そのため支払い保証済みクレッドスティックは、誰でも使用することができます。ほとんどの金融機関は、支払い保証済みクレッドスティックを作成する際に少額の手数料を取ります。普通は額面の2～5%です。

クレッドスティックを使用できる金融機関では、クレッドスティック照合機を使って口座と所有者の身分確認を行ないます。お金のやりとりを行う際には、それが合法的なクレッドスティックで、使用者が公式のＳＩＮと正しいＩＤを使っており、なおかつパスコードなどが一致するかどうかが確認されます。偽造クレッドスティックや

偽のＩＤデータには、常に監視の目が光っているわけです。

クレッドスティックとIDの偽造

クレッドスティックの偽造は困難です。スティックの作成はできても、ＩＤ部分の複写が難しいのです。

クレッドスティックのＩＤを確認するために、情報は10以上の経路で二重に照合されます。こうした相互照合も、現代のコンピュータ・システムにとっては単純な仕事なのです。このため、ＩＤの偽造には途方もない量の作業が必要です。つまり、通常のクレッドスティックと同じように、正確で相応しい“経歴”を創り上げ、世界中のデータ・バンクに巧妙に忍び込ませなければならないのです。

どんな人物でも、そんなことが独力でできるわけはありません。偽のＩＤやクレッドスティックを作ることだけを目的とした、正体不明の組織が存在します。こうした組織は、今のところ完全に謎のベールに包まれており、秘密の連絡経路を通してしか接触できません。一部の闇商人（フィクサー）が偽造組織の窓口になっているといわれています。

架空の経歴を創ってクレッドスティックを偽造するには相当の費用が必要とされます。経歴が詳細になって信頼性が高まれば、クレッドスティックのレベルも高くなり、必要な経費も莫大になります。

クレッドスティックのレーティング	費用
1～4	レーティング×２千新円
5～8	レーティング×１万新円
9～12	レーティング×５万新円
13以上	レーティング×25万新円

この金額は一例ですが、いずれにせよクレッドスティックの偽造には莫大な金額が必要です。しかし、偽造組織の対応はすばやく、12時間以内（２Ｄ６時間以内）で目的の品物を用意できるといわれます。

こうして完成した偽造クレッドスティックは、本物同然の精巧さをもっています。ほとんどの場合なら、照合作業をくぐり抜けることができるでしょう。最近は、特に高度なクレッドスティック照合機や個人確認システムがでなければ対応できないほどになっています。

●ID照合のレーティング

クレッドスティック照合機と身分証明システムには、レーティングがあります。レーティングは、その機械がクレッドスティックのＩＤ照合のために、どれくらい詳しくデータ・バンクを検索するかの目安になっています。照合を詳しく行なうほどレーティングも高く、照合に必要な時間も長くなります。

レーティング１：

普及型のクレッドスティック照合機のレーティングは、ほとんどが１です。このレーティングはパスコードしか受けつけることができず、一般商店やレストランといった、非合法なクレッドスティックが使われることが稀で、５千新円までの買物しか行なわれないようなところで使われています。照合は一瞬で終わります。

レーティング１の照合機は持ち運び可能で、価格は１万２千新円です。

レーティング２～３：

レーティングが２～３の照合機は、パスコードと指紋による照合が可能です。レーティングが２～３のシステムは２万新円以内の商取り引きが行なわれるところで使用されています。照合時間は一瞬です。現場でＩＤチェックを行なう警察や警備の車輌には、このレーティングのシステムが載せられています。持ち運び可能なタイプもありますが、ほとんどはマトリックスに接続して使います。レーティング２～３の照合機は、４万５千新円です。持ち運び可能なタイプは６万新円です。

レーティング４～５：

レーティング４～５の照合機はパスコード、指紋、声紋による識別が可能です。20万新円以内の商取り引きが行なわれるところで使用されます。照合時間は６分以下（１Ｄ６分）です。

レーティング４～５の照合機は、詳細なＩＤチェックが必要とされる企業や個人警護用、警察のオフィスなどでも用いられています。この照合機はマトリックスに接続しなければなりません。このレーティングの照合機は、特別なルートでなければ手に入らず、価格も10万～20万新円です。

レーティング６～７：

この段階の照合機は非常に精巧で、20万新円を超える商取り引きに使用されるのが普通です。さらに、外部からのＩＤ照合にも使用されます。このシステムはパスコード、指紋、声紋、網膜走査、細胞走査による照合が可能です。照合時間は12分以下（２Ｄ６分）です。

この照合機は一流企業や保安会社、そして企業の“情報”特約店が使用しています。また、一部の上流階級の人々も、このレーティングの照合機を所有していることがあります。この照合機は、マトリックスに接続しなければなりません。

レーティング８～９：

レーティング８～９のシステムは、100万新円までの商取り引きや、高度なＩＤ照合に使用されます。メガ・コーポレーションや政府内部でも、最高部でしか使われておらず、最も精巧な偽ＩＤでも見破ってしまうほどの能力を備えています。すべての照合手段を用いることができ、照合時間は最大18分（３Ｄ６分）です。マトリックスに接続しなければなりません。

レーティング10以上：

レーティング10以上の照合機は詳細不明です。検索に必要なデータと相互照合の量が余りにも莫大になるため、技術的、コスト的な問題を抱えているといわれています。開発は進められており、試作機は存在するようです。

日本における魔法の広がり
JAPANESE MAGIC

現在、一般に知られている魔法の体系として、錬金術魔法と巫術魔法の2種類があります。これらは、いずれも西洋の流れをくんでいます。錬金術魔法は地水火風の四大元素の思想を、巫術魔法は太古からの続く自然崇拝を源流としているのです（厳密には、それらが＜覚醒＞によって本来の力を取り戻したと言うべきですが）。

現代の日本でも、これら二つの系統が主流を占めています。錬金術魔法は、企業が研究に力を入れたこともあり、比較的早くから科学の一分野として受け入れられるようになりました。巫術魔法は、錬金術魔法が企業の後押しで発展したのとは対照的に、海外の文化に敏感な市民たちのあいだから広まっていきました。巫術魔法の母体であるシャーマニズムの思想が若者を中心として熱狂的に受け入れられたのです。西洋流のシャーマニズムは一種の流行となり、現在でも根強く支持されています。

>>>>>［若者たちはシャーマニック・ファッションに身を包み、トーテムを象徴するアクセサリーを身につけ、街を闊歩する。彼らのなかには、本当にトーテムの導きに目覚め、真のシャーマンとしての道を歩みはじめた者も少なくない］<<<<<

——黒羽根（18:04:13／11-17-49）

このように、現代の日本では、海外から取り入れられた魔法体系が発展しています。しかし、日本独自の魔法体系も存在します。こうした日本古来の魔術は、西洋流魔術の流入の裏に隠れ、表舞台にはほとんど登場していません。

その代表的な例が陰陽道です。陰陽道は、古代中国から伝来した陰陽五行思想を源流としています。陰陽道は古くから魔法的な色合いを帯びており、伝説的な“術使い”についてもいくつかの伝承があります。実際に陰陽道を母体とする魔法能力者も存在しますが、学者たちや一般のあいだではあまり認知されていません。ここに挙げたデータは、そうした中で行なわれたわずかな研究をもとにまとめられたものです。

>>>>>［陰陽師たちが注目を集めていないのは、彼らが意図的にそう仕向けているからだ。“正統な”陰陽師たちは表舞台に出ることより、地下に潜ることを選んだ。ここに示されているデータも“傍流”の陰陽師たちからもたらされたものにすぎない。“正統な”陰陽師たちの魔法の知識は門外不出。“正統”の陰陽師こそ、“完全なる”陰陽師なのである］<<<<<

——桔梗（10:24:36／03-11-50）

また、表舞台にこそ登場していませんが、陰陽道の他にも密教呪術や神道など日本独自に発展した魔法形態は少なくありません。特に武術は、フィジカル・アデプトの登場によって、一躍注目を集めるようになっています。こうした魔法体系についても、研究が進められています。

あまねく神の宿る世界

アメリカのシャーマン、イギリスのドルイドなど、自然との結びつきから魔力を引きだす巫術魔法にはいくつか固有の形態があります。錬金術魔法は国や術者の種族に関わらず共通の論理で働きますが、巫術魔法は個々の文化に応じた独特のかたちを持っているわけです。

＜覚醒＞世界では、古来の日本神話から生まれた自然崇拝の流れも大きな可能性を秘めていました。魔法が力を失っていた時代は神道という宗教というかたちで伝えられてきましたが、＜覚醒＞とともに本来の力を取り戻すことになったのです。

しかし日本では、魔法の＜覚醒＞期にもっぱら錬金術魔法が注目され、巫術系統の魔法はあまり顧みられませんでした。陰陽道が独特の魔法を使うことは比較的早くから知られていましたが（もっともごく一部の研究者のあいだだけですが）、その使い手たちは注目を集めることを嫌い、あまり表に出ることはありませんでした。そうした状況も手伝い、研究者たちはテクノロジーの進歩と“科学的な魔法”の奇跡に眼を奪われ、“原始的な”自然崇拝に頼る魔法は影を潜めていたのです。

結局、日本独自の巫術魔法が研究者たちの興味を引きつけたのは、2030年代後半のことでした。

＞＞＞＞＞［2037年だったか、京都の三浜の研究所に、成長するゴースト“怨霊”ってやつが出た。……実は状況はかなりヤバかったらしい。セキュリティはことごとくそいつにやられ、ヘタをすりゃ三浜の屋台骨を揺るがすくらいの事件になるところだった。ところが、外から助っ人にきてくれた小さな巫女さんがあっさり事件を解決しちまったらしい。その巫女さんは、怨霊をある社（やしろ）に封じこめたとか。京都の洛西のあたりには、まだこのときの社があるはずだ］＜＜＜＜＜

――桔梗（18:32:08／02-25-50）

自然崇拝による魔法の能力は、西洋の巫術魔法の一分野として“神道系魔法”と呼ぶことができるでしょう。神道系魔法は“神道”という宗教のかたちで伝えられてきました。この魔法を使いこなすには遺伝的な特質はもちろん、強い信仰心が必要です。日本人の多くは神道をとりたてて信仰するという考えは持っていなかったので（日本人独自の宗教感覚と言われますが、あらためて意識する必要もないほど日常に溶けこんでいたと考えることもできるでしょう）、＜覚醒＞初期に現われた能力者の数はごくわずかでした。

神道系魔法の能力者のほとんどは女性で、男性はごくわずかしかいません。女性の能力者は“巫女”と呼ばれます。

研究者たちのあいだでは、巫女たちが使う魔法は一種の崇拝を通して魔力を引きだすと考えられています。崇拝の対象は“祭神”と呼ばれ、特定の形をとります。これはシャーマンやドルイドたちと同じ“トーテム”の一種と考えることができますが、その関係はシャーマンたちの場合と大きく異なります。

まず、シャーマンのトーテムは、猫や狼といった特定の“動物”の姿をとりますが、巫女の祭神が動物の姿をとる例はそれほど多くありません。

また、シャーマンとトーテムの関係は、魔法に関する教師と生徒の関係にたとえることができます。シャーマンは、教師であるトーテムの導きに従って魔法の世界に目覚めていくわけです。しかし、巫女にとっての祭神はあくまで“仕える”対象であり、巫女を通して祭神が意思を伝えるという考えが根底になっています。

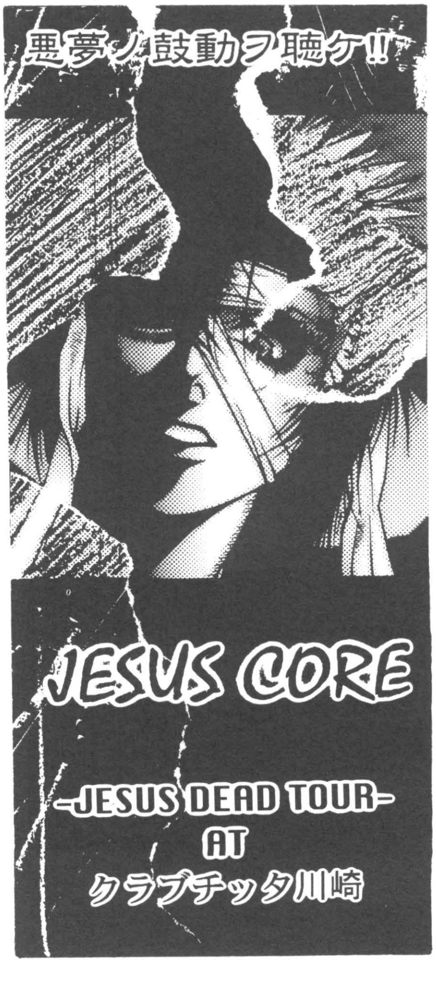
俗説では祭神に仕える巫女は処女性を重んじられることになっていますが、これは巫女は祭神のためだけに“仕える”という極端な考えから出た発想とされています。魔法が力を失っていた時代はそうした徹底さが必要だったかもしれませんが、もちろん現代の巫女は一生を独身で過ごさねばならないということはありません。

＞＞＞＞＞［処女性うんぬんはともかく、神道の魔法使いには異常なくらいの潔癖症が多いってのは、どうやら本当みたいだな。綺麗なままで、できる仕事ばかりだといいんだが……］＜＜＜＜＜

――神の手（22:38:45／03-08-50）

シャーマンたちのトーテムにさまざまな姿があるように、祭神にも千差万別の姿があります。自然崇拝の考えを引く神道では、“八百万の神”という言葉に表わされるように、絶対の神ではなくあらゆるものに神が宿るという考えかたをします。ただし“神”とは言っても西洋の絶対神のような存在とは異なります。神道系魔法の“神”とは、つまり自然の形態の一つ（たとえば、太陽、海、山）なのです。

祭神は自分に仕える巫女を通してその意思を伝えます。これが“神憑り（かみがかり）”と呼ばれる状態です。神憑りになった巫女は祭神の能力を引きだし、さまざまな奇跡を行なうことができるとされています。つまり、それが呪文の使用や自然精霊の召喚で、真に神憑りの状態になれるのは魔法の能力を持つ者だけなのです。



ゲームマスターセクション
GAMEMASTER SECTION

この章では、このソースブックで新たに加わった魔法やクリッターのゲーム的なデータを中心に解説していきます。陰陽師キャラクターの作成方法、巫女の祭神に関するゲーム・データ、日本土着のクリッターなど、主にゲームマスター向けの内容になっています。ゲームマスターは、これらの内容が自分のキャンペーンにふさわしいと判断すれば、どんどん取り入れていってください。

また、ゲームマスターだけでなく、陰陽道や巫女のキャラクターを作ってみたいというプレイヤーも、目を通しておいてください。

陰陽道

陰陽道の基礎となっている陰陽五行説は、本来は古代中国で生まれた思想です。しかし、その思想は日本の内部で独自に消化され、西洋とは異なった魔術体系を成立させています。超人的な陰陽師たちが活躍していたかつての日本では、陰陽道が時の権力と結びつき、宗教的な要素を持っていました。現在でも、こうした面は受け継がれているらしく、陰陽師たちの集団は秘密結社のような色合いを帯びています。

西洋流の魔法体系の研究を続けていた研究者たちは、陰陽道の扱いに苦労していますが、東洋式の錬金術魔法の一派として位置づけようという意見が多くなっています。

陰陽道は陰陽五行説という思想が基本になっています。これは、世界を“五行”と呼ばれる五つの元素（木、火、土、金、水）とその陰陽のからみあいで読み解こうとするものです（世界を構成する元素は、陰陽五行思想では、錬金術で扱う四大元素より一つ多くなっています）。ただ、西洋流の錬金術魔法とは異なり、五行のからみあいを読み解くことを重視しており、五行のからみあいを操ろうとはしません。こうしたことから、五行説に対応した元素の精霊が存在しないと論じる学者もいますが、実際のところはわかりません。陰陽師たちはほとんど表舞台に登場せず、公に研究されている例も少ないのです。

また、現代の陰陽道には、“正統”と“傍流”の二つがあると言われています。平安時代に活躍した大陰陽師、安部晴明の流れをくむ一派が“正統”とされており、それ以外の数多くの流派はすべて“傍流”とされています。しかし、魔法の使い手である陰陽師たちのデータは少なく、両者の違いについてはあまり研究が進んでいません。

●陰陽師

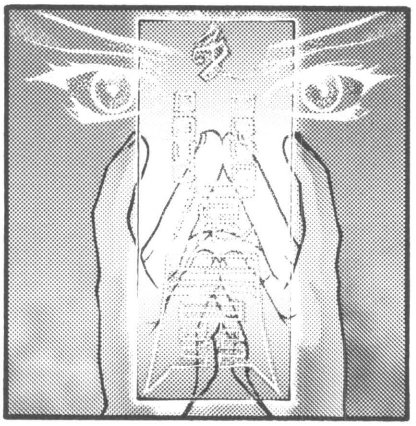
陰陽道による魔法の実践者たちです。現在、公の研究で認められた陰陽師たちは個人によって能力が大きく異なり、筮竹（ぜいちく）を使った占いを専門に行なうだけの者から、“式神”と呼ばれる魔法的な存在を使いこなす者までさまざまです。

本来は、天皇や貴族にしたがう魔術的な専門職という存在でした。学問的な探求から、技能を活かした護衛まで幅広い分野をカバーし、平安期には、災いをなす存在からの守護を担うゴースト・スイーパー的性格も併せもつようになっていました。

こうした伝承が生きているのか、正統、傍流を問わず、彼らはなんらかのかたちで政府機関に関連があると言われています。

こうした陰陽師たちは、マジカル・アデプトやフィジカル・アデプトと同じ、アデプト・クラスの能力者ばかりです（陰陽師のキャラクターを作成する場合、魔法への優先度は人間ならばB、メタヒューマンならCということになります）。

陰陽師のキャラクターを作成する場合、フィジカル・アデプトと同じように、魔力の能力値を使って、さまざまな能力を“買う”かたちになります。このため、同じ陰



陽道の使い手でも、占いに長けた者もいれば、式神を扱うのに長けた者もいます。陰陽師の能力は、個々によってさまざまなのです。また、プレイヤー・キャラクターを陰陽師にする場合、必ず“傍流”の陰陽師になります。

能力を“買う”ことで、魔力のレーティングが実際に消費されるわけではないことに注意してください。魔力のレーティングは、陰陽師が身につけることができる能力の目安になっているのです。また、陰陽師は、魔力を費やして特定の能力を身につけておかなければ、魔術技能を覚えることができません。さらに、錬金術魔法の元素精霊や巫術魔法の自然精霊を召喚することも（消滅させることも）できず、アストラル知覚やアストラル投射を行なうこともできません。

呪文を使える陰陽師は、収束具や呪物を使うことができますが、陰陽師独特のものが必要です。価格や性能は通常の収束具や呪物と同じですが、メイジやシャーマンと共有することはできません。

陰陽師も、他の魔法使いと同じように魔力のレーティングが下がってしまうことがあります。魔力の損失は、陰陽師が身につけた能力に影響します。魔力を1点失うごとに、必要魔力1点分の能力をあきらめねばなりません。

●陰陽師の能力

魔術行使
必要魔力：0.5
魔術技能を身につけて、呪文が使えるようになります。陰陽師が呪文を使うには、この能力を必ず身につけなければなりません。
習得した魔術技能に応じて、マジック・プールを得ることもできます。ただし、魔術技能の専門化や集中化はできません。魔術技能に関しては、本体ルールの72ページを見てください。

アストラル知覚
必要魔力：1
陰陽師がアストラル空間を見通すために必要な能力です。しかし、この能力だけでは、<アストラル投射>を行なうことはできません。

アストラル投射
必要魔力：3
陰陽師がアストラル投射を行なうには、この能力を身につけねばなりません。これを身につければ自動的にアストラル知覚を行なうことができます。別個に身につける必要はありません。償物の能力を使うには、まずこの能力を身につけておかねばなりません。

償物（あがもの）
必要魔力：1
儀式魔術でかけられた呪文を、"償物"と呼ばれる紙の人型にそらせる能力です。普通にかけられた呪文には効果がありません。この能力を使うには、まずアストラル投射の能力を身につけなければなりません。
アストラル投射を行なって送呪された呪文を見つけることができれば、呪文のフォースを目標値に魔力でテストを行ないます(アストラル・プールのサイコロを加えることはできません)。このテストで、かけられた呪文の成功数を1個でも上回れば、あらかじめ用意した人型に呪文をそらせることができます。そのため、本来の目標は呪文の効果を逃れることができるわけです。さらに、呪文の成功数を3個以上上回れば、呪文を術者に返すこともできます。テストに成功しても呪文の成功数より少なければ、儀式魔術でかけられた呪文はそのまま目標に効果を及ぼします。また、テストに失敗すると償物の能力を使った陰陽師に呪文の効果が及びます。

償物（あがもの）
必要魔力：2
こちらはより強力な能力で、普通にかけられた呪文も償物にそらせることができます。この場合も、やはりアストラル投射の能力は必要です。
あらかじめ、目標のDNAパターンを含んだ人型を用意しておきます(髪の毛を織りこむなど)。かけられた呪文を任意に償物にそらせることで、フォースを3点減少させることができます(特に判定の必要はありません)。ただし、償物は1度しか使用できません。

方忌み（かたいみ）
必要魔力：0.5
行動を起こすときに、不吉な方角を感じ取る能力です。具体的には、後述する"方位呪術"技能を身につけるために必要な能力です。
また、ゲームマスターは、適当な判定を行なうことで、不吉に思える方角（たとえば、敵の数の多い方角）をおぼろげに感じ取れるようにしてもいいでしょう。

式神使役
必要魔力：3
式神召喚の技能を身につけることができます。式神召喚技能については、74ページを参照してください。

占筮（せんぜい）
必要魔力：1
特殊な占術を駆使して、未来を読み解こうとする能力です。ある対象に対する占いを行なうことができます。この能力を使うには占う対象を眼のまえにして、具体的に何を占うのかを宣言せねばなりません。陰陽師の知力レーティングを用いてゲームマスターが判定します。基本の目標値は6です（以後、そのセッションのあいだ、この能力を使うたびに目標値が＋2されていきます)。ゲームマスターは、成功数に応じて与える情報を調節します。もっとも、占う内容に対して成功数が少ないと感じた場合は正直に答えなくてもかまいません。占いには、見立て違いということもあるのです。

調伏祭祀
必要魔力：0.5
陰陽師が儀式魔術を行なうのに必要な能力です（前提条件として、魔術行使の能力を身につけていなければなりません）。陰陽師の行なう儀式魔術（調伏祭祀）には、かならず誘導素材が必要ですが、通常の魔法使いが行なう儀式魔術より誘導の目標値が低くなっています。

誘導素材表

目標の位置	目標値
都市がわかっている	3
地方や国がわかっている	5
大陸がわかっている	7
不明	9

その他の点は通常の儀式魔術と同じです（本体ルール136ページを参照してください)。また、集団で調伏を行なうときは、儀式の指導者がその呪文を使えなければなりません（調伏に参加する他の陰陽師は、呪文を使えなくてもかまいません)。

調伏祭祀
必要魔力：2

より上位の強力な呪殺の能力です。前提として魔術行使の能力を身につけていなければなりません。この能力には前述の調伏祭祀を行なう力も含まれます。最初の手順は同じで呪文誘導の経路をまず開きます(判定は通常の儀式魔術と同じ)。誘導の経路ができた段階で、術者は呪文をかける代わりに(12－目標のエッセンス)を目標値に魔術技能で判定し、目標は意志力か強靱力のどちらか高いほうで抵抗(目標値は術者の魔術技能)します。術者の成功数が1個上回るごとに術者が指定した肉体能力値を1点減退させることができます。しかし、調伏を行なっている

あいだ魔術的な経路はつながったままになるので、相手にアストラル投射の能力があれば簡単に術者の位置をたどることができます。

能力値を０にすれば、目標を調伏することができます。ただし、判定は１日１回しか行なえません。また、途中で儀式をやめると、目標の能力値は１日に１点の割り合いで回復していきます。

註：ＧＭは、この能力がＰＣに適当でないと判断した場合、ＮＰＣ専用としてもかまいません。

符呪結界

必要魔力：１

紙に記した符を使って、簡単な結界を作ります（結界については76ページを見てください。魔法的な障壁として働きます）。一時的にアストラル空間からの攻撃を防ぐのに役立つでしょう。

符呪結界の能力で結界を作るには、専用の符をあらかじめ用意しておかねばなりません。符による障壁のレーティングは常に１です。また、この結界は１時間しかもたないうえに、符をはがされると自動的に消滅してしまいます。また、この符呪結界にはもろい部分が存在します。北東の方角は常に結界が弱くなってしまい、式神(後述)にその方向を突かれると、結界は簡単に破られてしまいます。

結界用の符は、“符呪作成”の技能を身につけていれば自分で用意することができますが、それ以外は、陰陽道に通じたタリスモンガーをコンタクトにしておかねば手に入れることができません。価格は、符１枚が100新円です。

反閇（へんばい）

必要魔力：0.5／１

呪詛の言葉と魔術的な動作を組み合わせることで、魔法生物（陰陽師の魔法とは異なる原理で召喚される精霊などの存在）を排除します。一般的な魔法使いが使う“召喚”の能力の裏返しと言えるかもしれません。

必要魔力0.5では、元素精霊や自然精霊を消滅させることができるようになります。判定方法は普通の魔法使いが精霊を消滅させる場合と同じです。

必要魔力１では、特殊なゴーストである“怨霊（87ページ参照）”を祓うことができます。判定方法は精霊を消滅させる場合と同じですが、術者の魔力と祓う対象となる怨霊のエッセンスで、それぞれ相手のレーティングを目標値に判定を行ないます。

●陰陽師の特殊技能

次に示す技能は、陰陽師だけが修得できる特殊技能です。たとえば、式神の召喚・使役には、通常の召喚技能とは異なる特別の技能が必要になります。技能によっては、特定の陰陽師能力を身につけていなければ修得できないものもあります。

式神召喚：

式神を召喚し使役するための技能です。“式神使役”の能力がなければ身につけることはできません。また、この技能を集中化や専門化することもできません。この技能は、式神を“返す”ために用いることもできます（詳しくは75ページ、式神と式神返しを見てください）。式神召喚では、精霊収束具を使うことはできません。

式神を召喚する場合は、式神召喚技能でテストを行ないます。使役する時間数がテストの目標値になります（たとえば、式神を召喚して３時間使役するつもりなら、テストの目標値は３になります）。成功数を数え、２個成功しているごとにフォースが１ずつ大きくなります（成功数が１～２個なら式神のフォースは１。それから２個成功しているごとにフォースが１大きくなります）。ただし、通常はフォースが４以上の式神を召喚することはできません。

式神を召喚した陰陽師はドレインによって精神力を消耗するかもしれません。ドレインのコードは“(フォース×２）Ｌ精神”で、魅力で抵抗します。陰陽師は、魅力のレーティングと同じ数まで式神を操ることができます。また、召喚したときに特殊な“符”を使うことで、使役の時間を延ばすこともできます。符を１枚消費するごとに１時間で、最大３時間まで使役時間を延ばすことができます。使役時間のあいだはいくつでも命令することができますが、使役時間を過ぎると式神は姿を消してしまいます（詳しくは、75ページ、式神と式神返しを見てください）。

符呪作成：

符呪結界を張るための符を作成する技能です（符のレーティングは１。この符は、式神の召喚時間を延ばすのに使うこともできます）。符を作成する場合、符呪作成技能で目標値３のテストを行ないます。作成に必要な基準時間は１時間で、成功数で基準時間を割った値が実際の作成に要した時間になります。

方位呪術：

キャラクターにとってなにか大きな行動（たとえば、命の危険のある戦闘など）を起こすときに、不吉な方角をあらかじめ察知して、有利に行動する技能です。この技能は、“方忌み”の能力を身につけていなければ覚えることができません。

この能力を使うには、凶方を見立てるための準備時間が必要で、具体的な行動の内容が決まったうえでなければ使うことができません。行動の内容が決まったら（たとえば、ある施設を何日の何時に襲撃する)、陰陽師は技能のレーティングで目標値６の判定を行ないます。基準時間は48時間で、それを成功個数で割っただけの時間が必要になります（端数切りあげ。この判定でカルマ・プールを使っても、見立ての対象となっている行動が終了するまで回復しません)。最低でも一個成功しなければ、凶方の見立ては無効になります。行動を起こすまでに見立てが間に合わなかった場合も、技能は効果を発揮しません。

見立てが間に合った場合は、対象となる行動が終了するまでのあいだ（具体的にはゲームマスターが判断します)、チーム・カルマの点数を大きくすることができます。準備の段階で二個成功しているごとに、チーム・カルマの点数が一点大きくなります。

この技能は、対象となる行動の範囲を絞ることで集中化を行なうことができます(戦闘、建物への侵入、追跡など)。

魔術：

通常の魔術技能と同じですが、魔力を費や

して“魔術行使”の能力を身につけていなければ覚えることができません。この技能を集中化や専門化することはできません。

●式神

“式神”は、陰陽師が使役する魔法生物です。精霊とよく似ていますが、より束縛の少ない存在と言えるでしょう。ただ、さまざまな能力という面では精霊に及びません。召喚した陰陽師には忠実で、ある程度の命令を理解することができます。

しかし、式神の召喚には、重大な欠点があります。陰陽師が式神を召喚したとき、式神と陰陽師のあいだに“つながり”が生まれます。この“つながり”は、収束具を使ったときと同じように、アストラル空間から見ることができるのです。すなわち、アストラル空間にいる魔法使いは、式神を召喚した陰陽師をアストラル空間から魔法で攻撃することができるわけです。

しかし、この“つながり”があるため、陰陽師はかなり自由に式神を操ることができます。たとえば、一定の範囲内なら、式神の感覚を通して物を見たり聞いたりすることができるのです。これはアストラル空間でも物質空間でも有効です。

式神は、術者の好きな姿を取らせることができます。小さな鬼のような姿でも、鴉のような姿でもかまいません。ただし、大きさは小動物から、最大でも人間の上半身程度の大きさに制限されます。

次に、式神の能力をあげておきます。

捜索：

式神は陰陽師が具体的に指定した人物や場所を見つけることができます。ただ、召喚者がよく知っているものでも、無生物を見つけることはできません（魔法の品物は別ですが）。

“9－(陰陽師の知力)”を目標値に、ゲームマスターが式神のフォース・レーティングでテストを行ないます。式神は、陰陽師の心に浮かんだ像を“覚えて”捜索を行ないます。捜索に必要な時間は、生き物を捜す場合が(120÷成功数)分、魔法の品物を捜す場合が(240÷成功数)分、場所を捜す場合が(360÷成功数)分です。テストに失敗すると、式神は、所用時間が経過するまで、あてもなくうろうろとさまよいます。

捜索中に目標が魔法の障壁（魔法陣、巫術小屋、結界）の中に入ってしまうと、式神はそこで手がかりを見失ってしまいます。その場合、ただちに陰陽師のもとに戻って失敗を報告します。

鬼門破り：

式神は、陰陽師が作った魔法障壁（符呪結界。後述）をすりぬけることができます。ただし、すりぬけるにも方向の制限があり、常に北東の方角から入り、北東の方角から出ていかねばなりません。

感覚転写：

陰陽師は、式神の感覚を共有することができます。しかし、この能力が有効なのは、式神のフォースと同じキロメートルの範囲までです。

結縁：

式神を特定の目標に物理的に接触させることで、調伏の経路を作ることができます（呪文を誘導したのと同じ効果が得られます）。結縁を行なうには、式神が接近戦闘で目標に攻撃を命中させねばなりません。1度攻撃を命中させることができれば、経路が開かれます。

物理的な作業：

感覚転写の有効な範囲内なら、式神が理解できる範囲の簡単な作業を行なわせることもできます（たとえば、ボタンを押すなど）。相手をはっきりと指定すれば、式神を戦わせることもできます。ただし、離れたところにいる敵を攻撃するには、まず式神がその相手を捜し出さねばなりません。

式神が物質空間で戦う場合、銃器などの通常の武器も効果があります。

式神の能力値

強	敏	筋	魅	知	意	エ	反
F-1	F×3	F-2	F	F	F	(F)A	F+2

（能力値のレーティングは最低でも１）
攻撃：接近戦闘。
ダメージは(筋力)L、反応力で判定。
パワー：実体化

●式神返し

他の陰陽師が使役している式神は、術者のもとへ“返す”ことができます。すなわち、その式神を奪い取って、もとの陰陽師を攻撃させるのです（しかし、式神召喚の技能がなければ、式神を返すことはできません）。式神返しの手順は、精霊の支配競争と同じです（本体ルール145ページを参照してください）。

式神返しを試みる陰陽師は、式神を返すことを宣言します。式神を放った陰陽師は、その段階で行動できるかどうかには関係なく抵抗を試みます。式神を返そうとする陰陽師は、式神のフォースに２を加えた値を目標値に、式神召喚技能でテストを行ないます。式神を放った陰陽師も、式神のフォースを目標値に式神召喚技能でテストを行ないます。

式神を放った陰陽師のほうが多く成功していれば、何も変化はありません。式神を返そうとした陰陽師は、実際にその式神を召喚したのと同じように、ドレイン抵抗テストを行なわねばなりません。

式神を返そうとした陰陽師の成功数のほうが多ければ、式神を返すことができます。しかし、両方の陰陽師がドレイン抵抗テストを行なわねばなりません。

式神返しを試みて両方がテストに失敗すると、どちらもドレイン抵抗テストを行なわねばならないうえに、式神が消え去ってしまいます。ドレイン抵抗テストは、陰陽師がその式神を召喚したかのようにして行ないます。

返された式神は、もともとの召喚者のもとに現われて攻撃しようとします。返された式神はその戦闘フェイズに現われ、ただちに実体化します。式神を返された陰陽師が、さらにその式神を“返す”ことはできません。

もっとも、式神も魔力の一形態であることに変わりはありません。式神使いの能力を持たない陰陽師や普通の魔法使いも式神を“消滅”させることはできます（手順は精霊を消滅させる場合と同じです）。

●結界

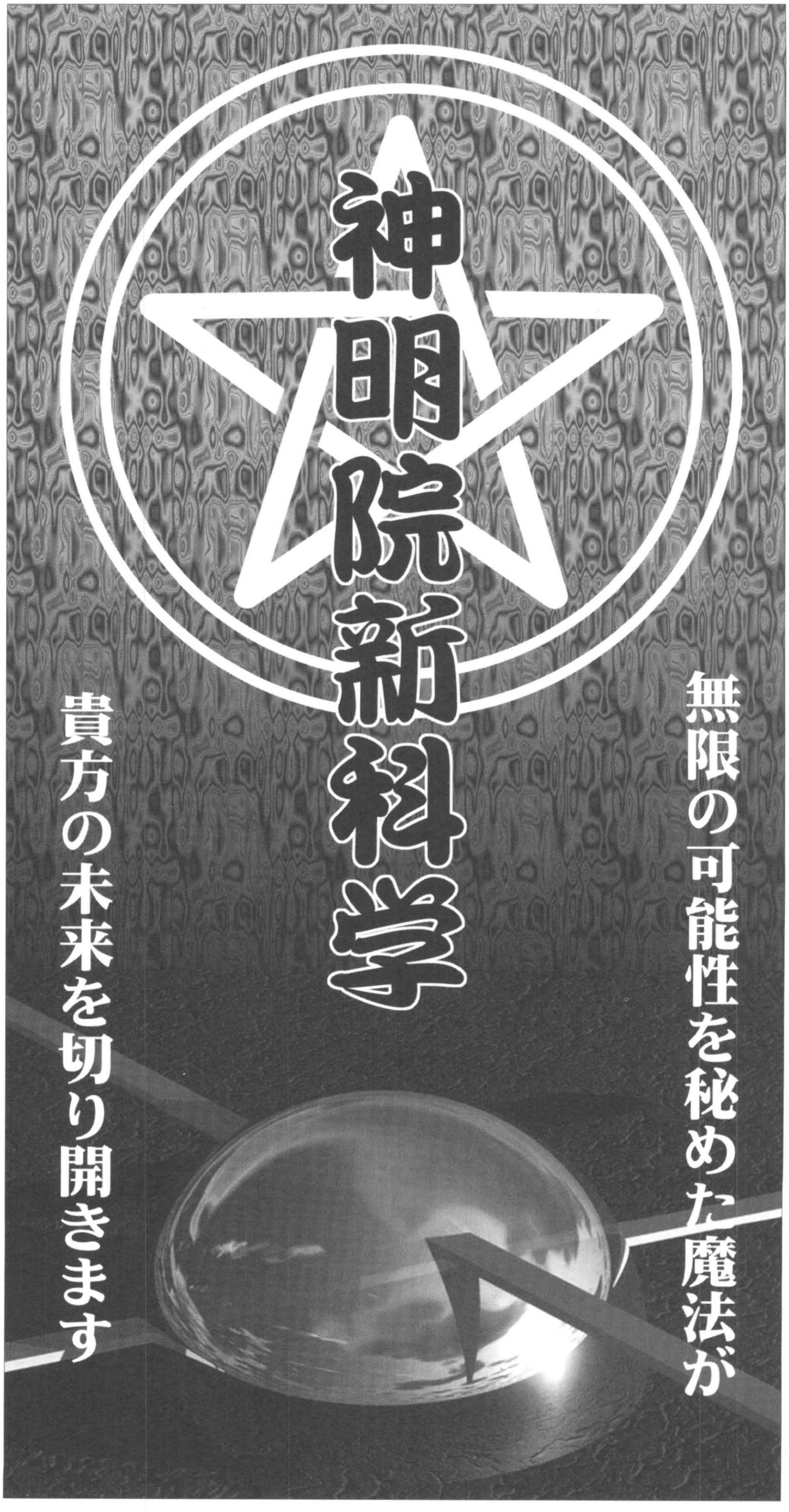
陰陽師は、メイジの魔法陣やシャーマンの巫術小屋と同じように、陰陽道の様式にしたがった祭壇を作って“結界”を張ることができます。結界には魔法陣などと同じようにレーティングがあり、その大きさや扱いかたも魔法陣と同じです。調伏祭祀を行なう場合は、かけようとする呪文のフォースに対応した祭壇を用意して結界を張らねばなりません（特定の呪文や特定の召喚用に準備します）。祭壇を用意して結界を形作るには、レーティングと同じ時間だけ休まず作業しなければなりません。結界の大きさは基本の直径が３メートルで、さらにレーティングと同じメートル数だけ大きくなります。つまり、レーティング６の結界なら、直径は９メートルになるわけです。結界のレーティングによって、その中で行なう作業のレーティングの上限が決まります。結界の材料の価格は巫術小屋と同じです。

また、符呪作成の能力があれば、作成した符を使って祭壇と同じような結界を作ることもできます。ただし、符呪結界のレーティングは常に１で、６時間しか効果がありません。しかし、簡単な結界とは言っても、アストラル空間では障壁の働きをするので、アストラル空間からの脅威に対してある程度の防護が得られるわけです。符呪結界は、物質空間で符を剥がせば崩れ去ってしまいます。

また、陰陽師の作る結界には弱点があります（通常の結界、符呪結界共通です）。結界の北東の部分が脆くなってしまい、式神にここを突かれると結界は簡単に破れてしまいます。

●陰陽師の類型

陰陽師にはさまざまなタイプが存在します。次に、そうしたさまざまな陰陽師のなかから、二つの特異なタイプを挙げておきましょう。一つは式神を使いこなし、みずからも前に出て戦う“式神使い”、もう一つが調伏によって敵を倒す“調伏屋”です。この二種類はアーキタイプやＧＭ用のＮＰＣとして使うことができます。



調伏屋

「わしに頼みたいことがある？……どこで聞いたか知らんが、わしを訪ねてくるとは、なかなか賢明な判断ができるようだ。おまえさんは最後の望みとして、わしを頼ることにしたんだろう？　案ずることはない。

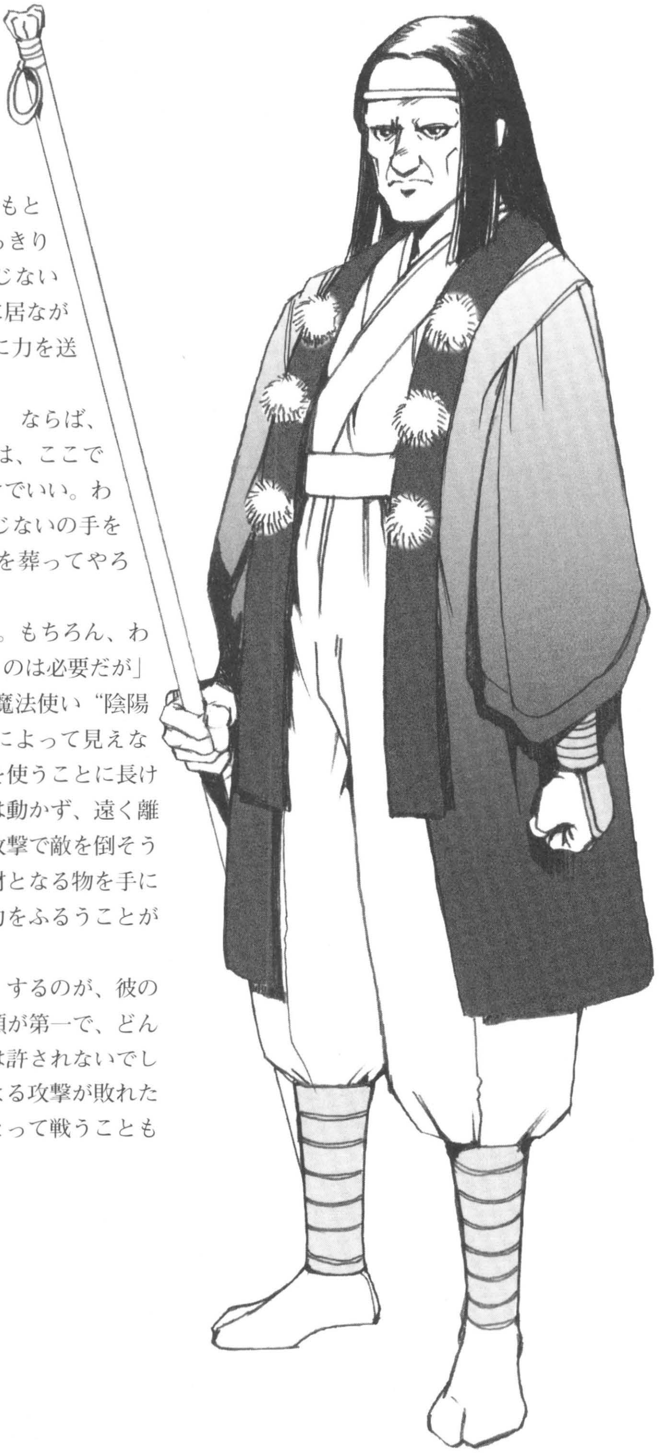
「わしは、他の魔法使いどもとは違う。まず、それをはっきりさせておこう。わしのまじないの力は強力だ。……ここに居ながらにして、あらゆる場所に力を送ることができる。

「相手の髪を持ってきた？　ならば、話ははやい。おまえさんは、ここでただじっと待っているだけでいい。わしは、見えない場所にまじないの手を伸ばし、おまえさんの敵を葬ってやろうじゃないか。

「さあ、報酬の話をしよう。もちろん、わしの力に見合っただけのものは必要だが」

解説：日本独自の特殊な魔法使い“陰陽師”の中でも、調伏祭祀によって見えない場所にいる相手に魔法を使うことに長けたタイプです。みずからは動かず、遠く離れた場所から魔法による攻撃で敵を倒そうとします。実際、誘導素材となる物を手に入れれば、非常に強力な力をふるうことができるでしょう。

依頼されて人を“呪殺”するのが、彼の主な使命になります。信頼が第一で、どんな場合でも失敗することは許されないでしょう。万一、調伏祭祀による攻撃が敗れた場合は、みずから武器をとって戦うことも厭いません。



能力値
強靱力　：6
敏捷力　：5
筋力　：4
魅力　：3
知力　：6
意志力　：6
エッセンス：6
魔力　：6
反応力　：5
イニシアティブ：5＋2D6

技能
魔術：6
魔法理論：3
小火器：6
武器戦闘：3
礼儀作法（企業）：2
陰陽師能力
魔術行使
調伏祭祀（2）
反閇（0.5）
アストラル投射
ダイス・プール
コンバット：8
マジック：6
呪文
《火炎爆破（フレイム・ボム）》：6
《反射増強＋1（インクリーズ・リフレックス）》：1
《仮面（マスク）》：5
《透明化（インビジビリティ）》：6
《魔力破（マナ・ボルト）》：6
サイバーウェア
なし。
コンタクト
コンタクトを2つ選ぶ。
装備
アレス・プレデター（弾丸50発）
アーマー・ジャケット（5／3）
HK227（弾丸50発）
呪文固定具（《反射増強＋1》）
結界用祭壇の材料（レーティング3）
ドク・ワゴン™契約（ベーシック）
「中流」の生活レベル（3か月分支払い済み）
最初の所持金：12,055¥

式神使い

「はっはっは。恐れることはありません。わたしが命じないかぎり、式神があなたに手を出すことはない。

「わたしは、能書きばかりの魔法使いとは違います。呪文？　方術の世界は時として不安定です。わが式神の力があれば、そんな不安定な代物に頼ることはありません。すばやく確実に敵を葬りたいなら、呪文などあてにしてはいけない。

「信じるに値するのは、銃と式神の力だけです。そう。手足となる忠実で有能なしもべ、式神たちの力は信じるに値する。そして、わたしはその力を意のままに操ることができるのです。哀れな呪文など比べものにならないほど、正確に働きます。

「もし、わたしにできないことがあるとすれば、それは他の誰にも不可能なことなのです。さあ、報酬の話をしましょう。もちろん、わたしの実力に見合っただけのものは用意してもらいますが」

解説：さまざまな“陰陽師”の中でも、式神の使役を専門とするのがこのタイプです。彼は、式神をさまざまに駆使した戦いかたに秀でています。また、銃を扱う能力も優秀で、状況に応じて精霊と銃を使いこなし、不利な状況さえひっくり返してしまうのです。

彼が信じているのは式神と、そして銃の力です。魔力を削り、体に機械を埋めこんででも、敵を葬る銃の力を追い求めます。いざというときに頼りになるのは、結局は銃の力だと考えているのです。それは、あるいは呪文を使えないコンプレックスの裏返しなのかもしれません。

能力値

強靭力　：６（８）
敏捷力　：５
筋力　：４
魅力　：５
知力　：４
意志力　：６
エッセンス：4.1
魔力　：４
反応力　：３

イニシアティブ：３＋１Ｄ６

技能

式神召喚：６
小火器：４
隠密：３
コンピュータ：５
礼儀作法（ストリート）：２

陰陽師能力

式神使役

ダイス・プール

コンバット：５

サイバーウェア

データジャック
サイバーアイ（低光量視野）
スマートリンク
皮膚装甲：２

コンタクト

コンタクトを２つ選ぶ。

装備

アレス・プレデター（スマートリンク内蔵、弾丸50発）
ＨＫ２２７（スマートリンク内蔵、弾丸50発）
ドク・ワゴン™契約（ベーシック）
マイクロトロニクス・ワークショップ（卓上型パーソナル・コンピュータ：100Mｐ）
アーマー・ジャケット（５／３）
ヤマハ・レイピア
「中流」の生活レベル（２か月分支払い済み）

最初の所持金：13,340￥

巫女
（神道系魔法）

次に、巫女のキャラクターについて述べていきましょう。

巫女は巫術魔法の使い手に分類することができます。巫女が呪文を使ったり、精霊を召喚したりする場合は、本体ルールブックにあるシャーマンと同じように扱います。また、巫女のキャラクターを作成する場合も、通常のシャーマンと同じルールに従い（人間なら魔法の優先度をAに、メタヒューマンなら魔法の優先度をBにします）、トーテムの代わりに祭神を決めます。祭神によっては、能力値や技能のレーティングの割りふりに制限がある場合があります。このあたりの処理は通常のシャーマンとまったく同じです。

しかし、神道系の魔法は宗教としての色合いを強く残しているため、巫女が魔法の能力を使う場合、しきたりや作法に従うことが重んじられています。巫女は自分が所属する社会の礼儀作法に通じていなければなりません（巫女のキャラクターを作成する場合、所属する文化の礼儀作法技能に最低でも3点を割りふらねばなりません）。

こうした点は呪文の詠唱時や精霊の召喚時の動作にも現われます。即興的な欧米流のシャーマンとは異なり、形式を非常に重んじるのです。複雑な動作は必要ないものの、玉串（呪物）の振りかたや手足の動かしかたは常に一定です。

また、動作の他にも言葉が非常に重要です。動作と同時に“祝詞（のりと）”と言われる言葉を唱えなければなりません。もっとも、儀式化した神道では非常に長々しい言葉を唱えなければなりませんでしたが、魔法が力を取り戻した現代では二～三音節程度の短い言葉で事足ります。

さらに、祭神は清浄であることを貴びます。巫女は常に体を清潔にしておかねばなりません。また、魅力の能力値より高いフォースの精霊を召喚する場合、きれいな水で体を清めなければなりません（もっとも、小さなコップ一杯程度の水を体に振りかけるだけで構いません）。また、巫女はサイバーウェアを体に埋めこむこともできません。

●祭神

祭神は“神”という名が示す通り、人格をもつ存在によくなぞらえられますが、本質的には自然の一形態を象徴する存在です。ただ、祭神にはあらゆる自然現象や自然物（たとえば木や巨岩）が含まれており、人型以外にも動物などさまざまな姿でなぞらえられます。祭神の特徴は、それに仕える巫女たちの性格にも強い影響をあたえます。

次に代表的な祭神を挙げますが、この他にも多くの祭神が存在します。

日神

特徴：人の形をとった場合は一般に女性形になります（たとえば天照大神）。非常に魅力的で、あらゆる祭神の統率者とされています。生命活動の発展、季節や時間の循環も表しており、自然を愛し、非常に折り目正しい性格です。その反面プライドが高く、容姿にこだわり、非常に頑固です。一度へそを曲げると、なかなか機嫌がよくなりません。

好む環境：太陽の光を浴びることができる開けた場所。

長所：身体呪文と探知呪文のサイコロを＋２個、直射日光のもとで精霊を召喚する場合もサイコロを＋２個します。

短所：日の光がささない夜間に精霊を召喚する場合、目標値に＋２の修正があります。非常に気難しく、意にそわない仕事は断固として受けません。また、プライドの高さも折り紙つきで、自分に対する侮辱を見逃すことができません。この場合、意志力で目標値４のテストを行なわねばなりません。怒りは４戦闘ターン続きますが、意志力の判定で２個成功しているごとに怒りは１ターンずつ短くなります。判定に失敗した場合は、戦いに訴えてでも侮辱を撤回させようとするでしょう。

また、この祭神に仕えるキャラクターを作成する場合、魅力の能力値に最低でも４点を割りふらねばなりません。

海神

特徴：人の形をとる場合は男性形が多いとされています。海を経て異文化を持ちこむ漂流者で、未知の知識の担い手という部分を持っています。穏やかで茫洋としている反面、ときには荒れ狂う海のように攻撃的な面を見せることもあります。またすべての生命を生んだ豊饒さもあわせ持ち、強い生命力を担っています。人型以外にも海蛇の姿として崇拝されている例も報告されています。

好む環境：海岸付近や岬など、海が近くに見渡せる場所。

長所：身体呪文と変化操作呪文のサイコロを＋２個、海洋精霊を召喚する場合もサイコロを＋２個します。

短所：他の祭神以上の極端さで汚れを嫌います。常にきれいな海水が体のそばになければ行動判定の目標値が＋２されてしまいます（持ち歩く水の量は、普通のコップに半分ほどの量で構いません）。化学物質などでひどく汚染された水が身近にある場合も、あらゆるテストの目標値が＋２されてしまいます。

また、物惜しみせず、自分が持っている物を他者に分け与えることを拒みません。

また、探求心が旺盛で、まだ知らない知識の吸収に非常に貪欲です。隠された秘密があることがわかった場合、意志力で目標値４のテストを行なわねばなりません。失敗すると、どんな困難を乗り越えてでも、その秘密を知ろうとしてしまいます。

山神

特徴：人の形をとる場合は女性形が多いとされています。物静かで、常に物事に動じない神秘さを持ちあわせています。山は死者の帰る場所、つまり祖先や祖霊の住む世界で、山神は生命を操る術に長けています。また、古い知識にも通じています。山は水や木の母体でもあり、自然の環境に非常に敏感です。

好む環境：深い森に包まれた山岳。

長所：身体呪文にサイコロを＋２個、山岳精霊の召喚にサイコロを＋２個します。

短所：都市の環境になじむことができません。特に、周囲に人がいない状態で孤立してしまうと、落ち着きを欠いてしまいます。また、たとえ木々の小枝を折る程度でも、自然を壊すことができません。

雷神

特徴：人の形をとる場合は男性形が多いとされています。天を揺るがす破壊の力の象徴です。戦いとのつながりが深く、常に自信に満ち非常に勇敢です。大きな声でしゃべり、あまり遠慮ということを考えません。人を黙らせるような威厳も備えています。

好む環境：雷鳴の聞こえる空の開けた場所。

長所：戦闘呪文にサイコロを＋２個、気界の精霊（雲霧精霊、旋風精霊）の召喚にサイコロを＋２個します。また、雷雨の状況で精霊を召喚する場合サイコロを＋２個します。

短所：直情なところがあり、考える前に行動してしまいます。駆け引きを使うより、戦闘を仕掛けたり、いきなり後をつけたりといった直接的な行動を選びがちになってしまいます。また、戦いを好み、戦いから引くことを知りません。直接的な行動を思い止まったり、一度はじめた戦いを途中でやめるには、意志力で目標値４のテストに成功せねばなりません。

祭神は自然の一形態を象徴するものですが、例外的に実在の人物が祭神になることがあります（あまりしばしば見られる例ではありません）。これは人間の社会に都市が成立してから登場した祭神で、比較的“新しい”祭神と言えるでしょう。そうした祭神の存在は、“怨霊”（日本土着のクリッター。後述）とそれに対する巫女独特の能力に関係します。

実在の人物が祭神となった場合、人格は抽象化され、特定の志向を持つ祭神として祭られます。二面性を秘めた祭神になる場合が多いと言われています。

天神

特徴：謀略によって無念の死をとげた人物の怨霊が鎮められ、祭神となったものです。高い知性を備え、知識や学問に通じています。性格は穏やかで、街そのものを強く愛しています。同時に、多くの住人たちから愛されてもいます。

好む環境：都市。

長所：探知呪文にサイコロを＋２個、都市精霊の召喚にサイコロを＋２個します。

短所：都市を離れると落ちつきを失ってしまいます（あらゆるテストの目標値が＋２）。平静さをなくさないでいるには、梅の枝を離さず身につけていなければなりません。また、人を陥れる謀略に加担したり、それを知って見逃すことができません。なにかの理由で謀略に関わらねばならない場合は、意志力で目標値４のテストに成功せねばなりません。判定に失敗すると、我を忘れて怒り狂ってしまいます（ひどい場合には戦いを仕掛けることもあります）。

この祭神に仕えるキャラクターを作成する場合、知力の能力値に最低でも４点を割りふらねばなりません。

鎮護神

特徴：建物や土地の守護をつかさどります。建物や土地に強い執着をもっていた怨霊が、その場所を鎮護する神として鎮められた祭神です。強力な鎮護神になると、一つの都市全体に影響を及ぼす場合もあります。

この祭神は守護する場所をこよなく愛し、優しい守護者としての性格と敵対者を許さない苛烈な性格が同居しています。守護する場所に対する執着は非常に強く、侵略者や自分に圧迫を加えてくる者に対しては徹底的に敵対します。

好む環境：守護する場所に応じた環境。

長所：戦闘呪文にサイコロを＋２個、都市精霊の召喚にサイコロを＋２個します。

短所：どんなかたちであれ、守護する場所や地域を侵す存在を許すことができません。こうした相手には、敢然と戦いを挑みます。自分にできる最高の手段を使って、相手を排除しようとします。はっきりとした決着がつくまで、この戦いをやめることはできません。

●呪物

巫女は呪文の補助用として独特の呪物を使います。通常のシャーマンやメイジが使う呪物は扱うことができません。

再利用可能な呪物が“玉串”です。これは榊という常緑樹の枝に紙垂（かみしで）という飾りをつけた物です。

使い捨て呪物は“御饌（みけ）”と呼ばれます。これは神に捧げる食べ物という意味で、清めた酒、塩、米、餅などが用いられます。

どちらも通常のタリスモンガーではなかなか扱っていないものですが、自分が仕えている祭神を祭る社に行けば手に入れることができるでしょう。価格は通常の呪物と同じです。

●御座所

神道の巫女も、シャーマンと同じように呪文の学習などに特殊な空間を必要とします。しかし、シャーマンたちの巫術小屋を使うことはできません。神の降りる御座所という空間が必要なのです。

まず石や常緑樹など、自然に存在するものを神の降臨する場所とみなし、それを一定の作法に従って清めたあと、注連縄（しめなわ）を使って他者が不用意に立ち入れないように確保します（直径が御座所のフォースと同じメートル数になります）。木、岩、泉など御座所の対象は巫女自身が決めることができますが、自分が仕える祭神の属性にできるだけ近いもので、なおかつ自然界に存在するものでなければいけません。

御座所の“清め”には御座所のフォースと同じだけの時間数と、清めに必要なさまざまな品物が必要です（価格などの入手難度は通常の巫術小屋の材料と同じです）。

●禊祓い

巫女は極端に“汚れ（けがれ）”を嫌います。これは必ずしも物理的な汚れ（よごれ）を意味するわけではありません。魔法的な“汚れ”に敏感なのです。

たとえば、命令を受けずにさまよっている精霊を“祓う”ことができます。メイジやシャーマンたちも精霊を消滅させることができますが、巫女の場合は消滅させるのではなく、本来あるべき世界に帰すという意味を持っています。

巫女が精霊を“祓う”場合、自動的にサイコロが＋２個されます（判定の手順は精霊の消滅と同じです。本体ルールブック145ページを参照してください）。

同じようにして、巫女は亡霊（ゴースト。本体ルールブック236ページ）を祓うこともできます。ゴーストを祓う場合、召喚技能のサイコロを＋２個します。術者の召喚技能とゴーストのエッセンスで、それぞれお互いのレーティングを目標値にしてテストを行ないます。以後の手順は精霊を消滅させる場合と同じです。成功数の差に応じて、ゴーストは自分のエッセンス、巫女は自分の魔力が削られていきます。最終的にどちらかが０になった段階で勝負がつきます（本体ルール145ページを参照してください）。

この能力は巫女にとって非常に重要な意味を持っています。日本にはゴーストよりさらに強力な魔法存在が出現することがあります。それに確実に対処することができるのは、現在の研究段階では巫女の禊祓いの能力しかないとされているのです。

その強力な魔法存在が“怨霊”です。

日本のアストラル空間の特性なのかもしれませんが、魔法使いが生命を落としたときに魔法的な人格として残りやすいという特徴があります。こうした素質のある者が強い恨みや執着を残して死ぬと、魔法的な人格となって固定されてしまうことがあるのです。それが“怨霊”です。

怨霊は通常のアストラル体とは異なり、いつまでも物理空間やアストラル空間に留まっていることができます。また、《感化》というパワーを持っており、非常に強力な存在になる可能性を秘めています（《感化》以外にも生前の能力に応じてさまざまなパワーを使います）。

つまり、怨霊は《感化》した他者を魔法的に取りこんで“成長”することができるのです。多くの人間を感化した怨霊は、最終的に強力な精霊すら超える非常に強いパワーを持つようになります。伝承に登場する平将門や菅原道真がその例と言われています。さまざまな天変地異を起こし、多くの人たちに災いを巻き起こしました。

>>>>>［なんだか、やたら恐ろしい奴みたいだが……。そういやどっかの研究所がゴーストを人工的に発生させるとかいう実験を考えてるって噂を聞いたことがある。いったいどういうふうにやるのか知らねえが。まさか、ただ人を殺して化けて出させるってわけじゃあるまい？　まかり間違えて怨霊を出しちまわねえように注意してもらいたいもんだ］<<<<<

——ネイル・マーク（23:52:01／01-15-50）

この怨霊を鎮めることができるのが巫女の禊祓いの能力です。

しかし、あまりに強力になった怨霊は完全に消し去ることはできません。なんとか鎮めることしかできないわけです。巫女はゴーストを祓うときと同じ手順を使うことで、強力になった怨霊を“鎮めて”新たな祭神の一つとして精霊のような存在に変えることができるのです。巫女は少なくとも自分の召喚技能と同じフォースを持つ御座所に籠り、怨霊を鎮める行法に集中しなければなりません。判定の手順はゴーストを祓う場合と同じで、怨霊のエッセンスと巫女の召喚技能で対抗テストを行ないます（儀式は非常に長く複雑な祝詞を唱えます。一回の判定に１時間は必要です）。強力な怨霊のエッセンスは10をはるかに超えます。怨霊に対して禊祓いを行なう場合、巫女は自分のグッド・カルマを３点消費するごとに目標のエッセンスを１ずつ小さくすることができます。最終的に怨霊のエッセンスを０にすることができれば、その怨霊を鎮めることができます。しかし、巫女の魔力が０になってしまうと、怨霊は自分にできる最高の手段でその巫女に報復しようとします。

このとき鎮められた怨霊には祭神として特定の役割が与えられます（首都鎮護の神や学問の神など。ＧＭが決定します）。

怨霊を鎮めた巫女はそれまで仕えていた祭神を離れ、みずからが鎮めた怨霊を新たな祭神としなければなりません。また、怨霊に対して禊祓いの能力を使えるのは一度だけです。それから以後、その祭神から離れることはできなくなってしまうわけです。

日本土着の覚醒種

世界の各地には、生物相の多様さを反映して、地域ごとに多種多様な覚醒種・クリッターが存在します。本体ルールには多くのクリッターが紹介されていますが、欧米のクリッターが中心になっています。

日本を含む東アジア一帯にも、独特のクリッターが存在します。

欧米で報告されたクリッターの亜種と見られるものも存在しますが、欧米では報告例のない独特のパワーを持っています。

●アイキラー

身体特徴：日本に生息するアイキラーはやや小型で、体長が5メートル、肩までの体高2メートル、体重が150キロです。フクロウを思わせる巨大な頭が特徴で、眼は大きく、頭を覆う大羽根は、音を感じる器官になっています。フクロウなどの猛禽類が〈覚醒〉したと考えられており、一様に巨大な鳥の姿をしています。アイキラーの羽毛は、灰色か褐色が普通です。一対の脚を持ち、先端は鉤爪を持つ4本の指になっています。頭蓋にはくちばしがあります。

居住環境：山岳

魔法の能力：生得

習性：夜行性。アイキラーはさまざまな生き物を捕食し、狩りを好みます。雌は、断崖に巣を作ります。アイキラーは一生をつがいで暮らし、共に狩りをします。捕獲状態での寿命は8年、野生での寿命は7年です。繁殖期は春のなかばです。

子供：雌のアイキラーは二つ一組で卵を産みます。先に孵化した雛は、残った卵を巣から落とす性質を持っています。また、雛は、孵化から3週間で巣立ちます。

棲息地域：中部山岳

パワー：《電撃》、《感覚強化》（低光量視野、聴覚増幅）

●ヴァンパイア

身体特徴：欧米のヴァンパイアと共通ですが、吸血鬼化を起こすウイルスは日本固有のものではなく、海外から入りこんだと考えられています。これは、学術的な研究でも明らかにされており、日本に棲息するヴァンパイアも、欧米と同様の検査方式（HMHVV感染テスト）で見分けることができます。

ただ、日本で確認されるヴァンパイアのなかには、非常に変わった身体特徴を示す個体が存在します。いずれも犬歯が牙状に発達するのは欧米のヴァンパイアと共通していますが、一対の巨大な角が生えたり、赤や青といった目立つ体色に変異する場合が報告されているのです。これらは伝承の“鬼”に近い身体特徴を持っているため、その多くはオークやトロールと誤認されることがあります。確かに外見だけで区別するのは難しく、完全な識別にはHMHVV感染テストが必要です。

この特殊なヴァンパイアとオーク、トロールは、生物学的には完全に別個の種です。

居住環境：ヴァンパイアは知性体を餌食にするので、通常は都市に住みます。

魔法の能力：潜在。ウイルスに感染した人間は、感染していない人間より高い比率で魔法の能力を示します。これがウイルスの副作用によるものなのか、それとも保菌者が魔法の能力を持つ人間を優先的に選んでいるのかはわかっていません。

習性：ヴァンパイアが生きるには生血が必要ですが、血液と一緒に精神的なエネルギーも吸い取らねばなりません。

棲息地域：全国

註：すべてのヴァンパイアが、一般に信じられているような無慈悲な吸血鬼というわけではありません。多くは自発的に血液を提供してもらうのを好み、ある相手から何度もエッセンスを吸収したりはしません。こうしたヴァンパイアが相手を“殺す”のは、相手がヴァンパイアへの変化を受け入れた場合だけです。

前述した“鬼”型のヴァンパイアは強い加虐性を持ち、犠牲者を狩りたてる性質があります。まず、犠牲者の恐怖心を魔法的な滋養に変えて吸収しあと、さらに吸血によってエッセンスを吸い取ります。この場合、犠牲者はヴァンパイア化を起こすまえに精神に異常をきたすことがあります。また、“鬼”型のヴァンパイアは、犠牲者の肉体を食べる性質も報告されています。

パワー：《身体能力増強》、《感覚強化》（聴覚、嗅覚、熱映像視野）、《エッセンス吸収》、《耐性》（老化、毒物、病原体）、《感染》、《霧化》、《再生》

弱点：アレルギー（太陽光、重度）、休眠（空気の欠乏による）、エッセンス喪失、脆弱性（木）、心理的なアレルギー（聖印、重度）

言い伝えにあるヴァンパイアの弱点の多くは誤りですが、ヴァンパイアがある制約を受けることも確かです。血液の他には食べ物も飲み物も必要ありませんが、快適に食事をすることもできません。ヴァンパイアは、食べたり飲んだりすると、数分も経たないうちに苦痛を示し、摂ったものを1時間以内にもどしてしまいます。特にアルコールを嫌い、飲むと吐き気を起こして数分のうちにもどしてしまいます。

ヴァンパイアは他の人間型生物より水に浮きにくくなっています（泳いだり浮かんでいたりする場合、技能や能力値のテストの目標値が＋3されます）。ヴァンパイアが流れる水に弱いという言い伝えは、おそらくここから産まれたのでしょう。ヴァンパイアは流れる水を簡単に飛び越えることができますが、水に落ちると沈んでしまい、休眠状態になってしまいます。

こうした食事や水に対する弱点は通常のヴァンパイアには当てはまりますが、“鬼”型のヴァンパイアにはこれらの弱点をもたない個体も存在します。

●ウェンディゴ

身体特徴：白い体毛を持つ、巨大な人型生物です。欧米と同様、ＨＭＨＶＶに感染したオークが変異したものと考えられています。これも、ヴァンパイアと同様に、海外から流入したウイルスの影響とされていますが、学術的にウェンディゴと分類される個体でありながら、日本独特の変異を遂げる場合が確認されています。

白い毛皮や鉤爪などの特徴は共通していますが、やせ細った体に変異する個体が存在するのです。遠目には、バンシーや人間の女性と誤認されることがあります。これらの特殊な個体は都市では見られず、主に深い山中や森林内でのみ確認されています。ただ、基本的な性質は通常のウェンディゴと変わらないため、必要に応じて、近隣の人間に“接触”すると考えられています。

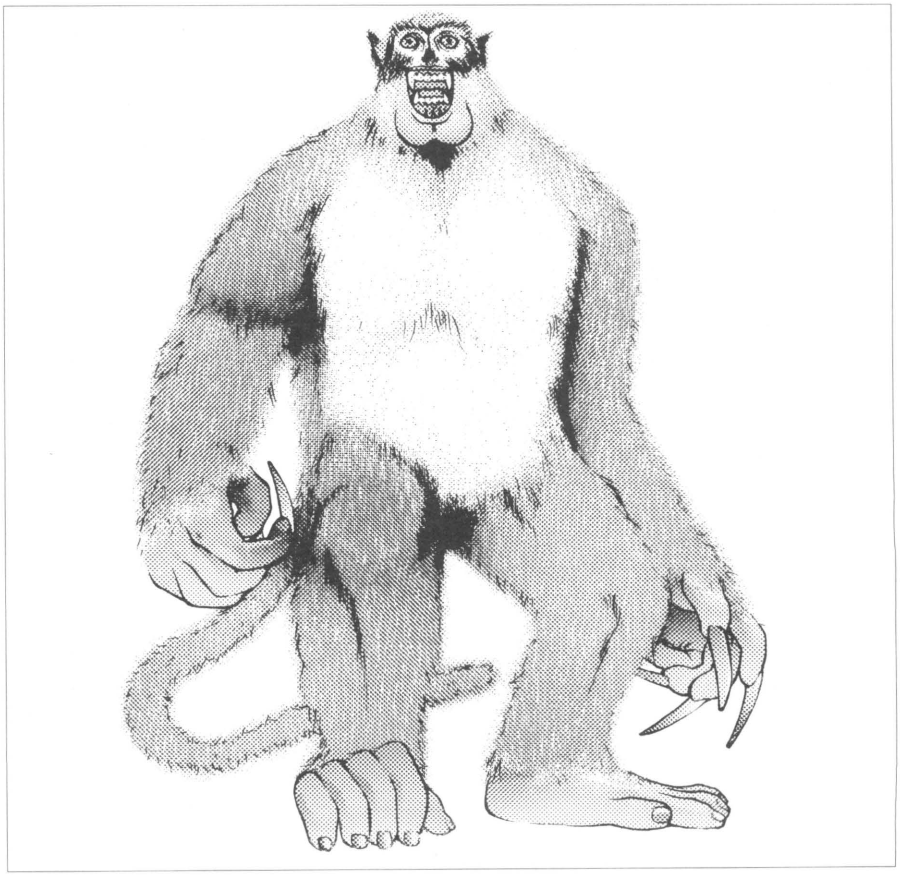
居住環境：森林
魔法の能力：ほとんどが魔法的に活性です。
習性：ウェンディゴは夜間に活動します。人肉を食べ、犠牲者の精神から滋養を引き出すと考えられています。また、なんらかの手段で犠牲者を誘惑し、すすんで食人の宴に加わらせるのが普通です。ウェンディゴに魅入られた者は、新たな犠牲者を捜して、ウェンディゴに捧げようとするようになります。ウェンディゴは、そうした犠牲者の住居に住拠を作り、食人を続けます。寿命はわかっていません。
子供：超常自然主義者たちは、ウェンディゴがヴァンパイアと同じように、生殖ではなく吸血鬼化ウイルスを感染させて繁殖するのではないかと考えています。
棲息地域：本来の棲息地は、極地帯と、北アメリカやアジアの北部です。明らかに人間の姿で犠牲者に接触した例もあり、研究者たちは、ウェンディゴがさまざまなパワー以外にも《仮面》の呪文を維持できるのではないかという考えを強めています。
註：既知のウェンディゴは、すべてシャーマンとしての能力を持っています。

ウェンディゴは取り締まりの対象になっており、有罪が証明されれば自動的に死刑が科せられます。ウェンディゴへの協力や教唆も、通常は同罪になります。司法機関の多くは、ウェンディゴに賞金をかけています。
パワー：《感化》、《身体能力増強》、《感覚強化》（低光量視野、鋭敏視覚、聴覚、嗅覚）、《エッセンス吸収》、《恐怖》、《耐性》（老化、病原体、毒物）、《感染》、《再生》
弱点：アレルギー（太陽光、重度）、エッセンス喪失、脆弱性（金属）

●ジャイアント・エイプ（大猿）

身体特徴：ジャイアント・エイプは身長が3.5メートル、体重が200キロほどの巨大な類人猿です。巨大な類人猿と言ってもゴリラとはずいぶん異なった印象で、顔と臀部をのぞいて全身が長い毛に覆われており、二足歩行する巨大な日本猿という表現が最も適当でしょう。

手の爪は非常に長く、強力な武器になります。ジャイアント・エイプの頭蓋には歯が28本あります。雌には二つの乳房があります。
類似種：ジャイアント・エイプは、サスカッチやウェンディゴと外見が似通っており、夜間など視界の悪い状態では誤認される場合があります。ただ、サスカッチやウェンディゴの体毛は白がほとんどですが、ジャイアント・エイプの体毛は褐色のため、熟練者にははっきりと区別することができるでしょう。
居住環境：森林
魔法の能力：生得
習性：二足で歩行することができ、空いた前足で簡単な道具を使うくらいの知能を持っています（しかし、報告例が少なく、知性体として認知されているわけではありません）。基本的に単独で生活しており、家族やつがいで行動することはありません。繁殖期や詳しい習性などは、まだ不明の部分が多いままです。
子供：現在確認されたジャイアント・エイプは、その九割までが雄です。他の野生の類人猿の雌と交配して子孫を残すという報告もありますが、確認はされていません。
棲息地域：主な棲息地は、日本――特に中



部の山岳地帯で数多くの発見例が報告されています。

能力値：強靱力９／敏捷力５／筋力９／魅力ー／知力3/5／意志力４／エッセンス６／魔力ー／反応力５

イニシアティブ：５＋１Ｄ６

視界：暗視

武器：格闘（ダメージ：８Ｍ。長さ＋１、反応力５で判定）

パワー：《瞬間能力増強》／《生命回復》（３点）

防具：対弾／対衝撃：１／１

ジャイアント・エイプには、次のような特殊能力があります。

《瞬間能力増強》：強靱力、筋力、敏捷力のいずれかを、２ターンの間、エッセンスのレーティング分だけ増大させます。この能力を持つ生き物が行動するフェイズに、複雑動作を費やすことで能力が発揮されます（そのフェイズから有効)。強靱力や筋力を増大させた場合、体形の急激な変貌など、外見に明らかな変化が出ます。このパワーを使った生き物は、持続時間が切れたあと、意志力で“(エッセンス）Ｍ”の精神ダメージに抵抗せねばなりません。

《生命回復》：１ターンごとに、それまで失った生命力を一定ポイントずつ回復していきます。この回復は、各ターンのはじめに行なわれるものと考えます。どのくらいのポイントを回復するかは、クリッターによってさまざまです。

このパワーは《再生》とは異なります。いかにこのパワーを持っていても、10以上の身体ダメージを受ければ生命力を回復することができず、そのまま死んでしまう可能性が大きくなります。

●鵺(ぬえ)

身体特徴：鵺は体高1.5メートル、体重はおよそ300キロです。鳥を思わせる形態をしており、長さ１メートルの尾を持っています。全身が黒い羽毛で覆われていますが、腕部はこうもりのような翼になっています。頭部は醜悪な人間を思わせる造作になっており、長く垂れ下がった鼻を持っています。頭蓋には28本の歯があり、犬歯が長い牙のように突きだしています。

類似種：欧米で報告されているハーピーと同じく、コウモリなどの翼手類が〈覚醒〉したものであると考えられています。

居住環境：都市などにも現われますが、基本的には人間とは隔絶した環境を好みます。断崖などの高所に巣を作ります。

習性：完全な夜行性で、小型の鳥や哺乳類を捕食します。近年、鵺が都市に棲みついたという例が多く報告されており、その場合は残飯捨て場など、餌を手に入れやすい環境に巣を作っています。非常に耳障りな鳴き声をあげるため――また、それを聞いたために強烈な麻痺を起こすという実害もあるため――都市によっては鵺の駆除に莫大な予算を注ぎこんでいます。鵺は基本的に単独行動をとり、群れを形成することはありません。捕獲状態での寿命は10年程度ですが、野生状態では20年以上の寿命が報告されています。

子供：繁殖期の雌は５個程度の卵を産みます。15日で孵化し、子供は６か月の成長期間を経て成熟した個体となります。

経済価値：一般に害獣と見なされており、賞金がかけられる場合があります。

棲息地域：日本、東北部。

能力値：強靱力９／敏捷力５／筋力９／魅力ー／知力3/5／意志力４／エッセンス６／魔力ー／反応力５

イニシアティブ：５＋１Ｄ６

視界：暗視

武器：格闘（ダメージ：８Ｍ。長さ＋１、反応力５で判定）

パワー：《麻痺咆哮》

防具：対弾／対衝撃：１／１

●レシー(日本亜種)

身体的特徴：欧米で“レシー”として分類されている覚醒種（本体ルールブック250ページ）の亜種です。身長はおよそ1.7メートル、体重は60キロ程度の人間型生物です。木の葉を衣服のようにして纏う性質があり、緑の中ではまわりの風景にまぎれこんでしまいます。皮膚は赤くて、所々に緑がかった体毛があり、蝙蝠を思わせる顔の中でも長く伸びた鼻が印象的です。頭蓋には歯が24本あり、雌のレシーには乳房が二つあります。

居住環境：森林
魔法の能力：欧米のレシーと同様に、この日本亜種も高い比率で魔法の能力を持っています。魔法の素質を持つレシーは、すべてシャーマンとしての能力を示し、森林精霊や山岳精霊を扱う能力に秀でています。
習性：このクリッターは、高い木の上に木々の枝や葉を集めた巣を作り、つがいで暮らします。縄張りには非常に敏感で、不用意な侵入者には攻撃を仕掛けます。攻撃を仕掛ける場合は、みずから《混乱(コンフュージョン)》のパワーを使うか、フォース4の森林精霊や山岳精霊を呼びだし（常に二つの助力を得ることができます）、そのパワーを使って侵入者を追いはらおうとします。

　昼夜を問わず活動できますが、早朝と深夜に最も活動的です。木登りと跳躍が得意で、木から木へ飛び移って捕食動物や追跡をうまく避けてしまいます。レシーは、木のうろ、天然の倒木や手を加えた倒木、放棄された小屋や建物に巣を作ります。行動範囲は巣から5キロに及びます。共同体の基本的な構成単位は小家族で、たとえ距離が離れていようと、境界を接する家族とは親密な関係を保ちます。また、孤立した個体も珍しくありません。繁殖期はかぎられていません。
子供：1子
棲息地域：日本、本州
註：レシーは縄張りに非常に敏感です。縄張りのことを熟知しており、縄張りのなかを並外れた速さで移動することができます。レシーは自分たちの縄張りへの侵入を妨害し、縄張りを通り抜けようとする相手には罠を仕掛けます。憤慨すると、重量物を落とす罠やスパイクを仕込んだ落とし穴、反動で飛び出す串刺し装置を仕掛けて、侵入者の経路を変えようとします。

　外見的な特徴や性質から、天狗の伝承と合わせて語られることの多い亜種ですが(実際、この亜種を“天狗”と呼ぶ研究者もいます)、山岳や森林には未知の覚醒種や知性体が残っているといわれており、この亜種が直接に天狗の伝承と関わるかどうかはわかりません。
能力値：強靭力4／敏捷力4／筋力3／魅力3／知力3／意志力3／エッセンス8／魔力ー／反応力4
イニシアティブ：4＋2D6
視界：暗視
武器：格闘（ダメージ：3M精神、反応力4で判定）
パワー：《混乱》、《背景同化》、《飛翔》
防具：なし

　レシー亜種には次のような特殊能力があります。

　《背景同化》：体色を複雑・巧妙に変化させ、背後の景色にほぼ完全に溶けこんでしまいます。場所は選びません。たとえ普通は山の中で生活している生き物でも、都市でこのパワーを使えば都市の景観にまぎれこむことができます。

　このパワーで姿を隠している生き物を見つけるには、知力の判定に成功せねばなりません。目標値は、その生き物のエッセンスの2倍です。

　また、《背景同化》を使っている生き物は、魔法使いが呪文を使っている場合と同様に行動に制限を受けます（目標値＋2）。

　《飛翔》：エッセンス×10メートルの距離を飛行します。高さは最大で、エッセンスと同じメートル数までです。空気力学的に揚力を得ているわけではないので、翼のない生き物でもこのパワーがあれば飛翔することができます。

●オーガ・スパイダー

身体的特徴：体長4メートル、脚の長さが4メートルという非常に巨大なクモで、頭部には巨大な顎が、尻の部分には人の顔を思わせる鮮やかな模様があります。発見当時は通常のクモの一代かぎりの突然変異種と考えられていましたが、その後の研究によって独立した種であることが確認されました。土中に大きな巣穴を掘り、一生のほとんどをその巣穴で暮らします。地上に出てくるのは獲物を捕獲するときが普通です。

居住環境：土中
魔法の能力：生得
習性：オーガ・スパイダーは土中に掘った大きな巣穴に棲息します。巣穴は差し渡しが8メートル以上、高さが2メートル以上あり、地上への大きな開口部があります。オーガ・スパイダーは非常に獰猛な性質で、巣穴に近づく動物をほとんど無差別に捕食します。基本的に穴から地表に這いだして獲物を襲いますが、特殊な狩りをする場合もあります。オーガ・スパイダーが尻から分泌する粘液は、土を粘土状に変質させることができます。この土を開口部のカバーにして、一種の落とし穴を作って捕食する例が数例報告されています。

　オーガ・スパイダーは巨大な顎での噛みつきで獲物を攻撃します。この噛みつきには標的を麻痺させる力があります（噛みつき攻撃が命中すると、実際にダメージを受けなくても標的の敏捷力が2D6分間、6点減少します。何度も攻撃を受ければ、敏捷力の減少も累積していきます。敏捷力が0になった場合は、本体ルールブック230ページにある《麻痺接触》による攻撃を受けた場合と同じように解決します。時間が経過する前に応急処置を施せば、命を落とすことはありません)。

　また、通常の格闘のほかにも、特殊な攻撃能力を持っています。顎による攻撃の範囲外にいる獲物に対しては、毒性のあるつばを吐きかけて麻痺させようとします（射程は6メートル。この攻撃は、反応力を用いて通常の射撃と同じように解決します。毒を受けたキャラクターは、強靭力で“6M精神”のダメージに抵抗せねばなりませ

ん。また、この毒には防具の効果はありません)。
子供：雌は、冬に数十から百の卵を含んだ巨大な卵塊を産みます。卵の状態で冬を越し、春先に孵化します。
棲息地域：日本全国
能力値：強靭力４／敏捷力６／筋力３／魅力ー／知力1/4／意志力４／エッセンス６／魔力ー／反応力５
イニシアティブ：５＋２Ｄ６
視界：赤外線視力
武器：格闘（ダメージ：３Ｍ、反応力５で判定）／麻痺毒（ダメージ：６Ｍ精神、反応力で射程６メートルの射撃として解決、毒を受けたキャラクターは強靭力で抵抗）
パワー：《麻痺接触》
防具：なし

●河童

身体特徴：河童は身長1.3メートル、体重40キロ程度の小さな人型生物です。外見的には、痩せた人間の子供のような姿をしており、不釣り合いに長い腕と大きな足が特徴です。長い耳をしており、口の周囲が嘴状に盛りあがっています。体毛は一切なく、皮膚はなめらかなぬめりを持っています。皮膚の色は青白いものから薄緑、薄桃色などさまざまです。外見的には、頭頂部にある黒い皿状の器官と、背中を覆う甲羅のような組織が最大の特徴になるでしょう。甲羅状の組織は背中の皮膚が高度に角質化したもので、外敵からの防御用と考えられています。頭頂部の皿状器官は、当初、水中での複合感覚器（視覚、聴覚、嗅覚）と考えられていましたが、近年になってアストラル知覚をサポートするための器官ではないかという報告が出されたため、魔法分野の研究者たちのあいだで注目を集めています。河童の頭蓋には歯が28本あり、雌は二つの乳房を持っています。
居住環境：山間部の河川周辺
魔法の能力：河童は、そのほとんどが魔法の能力を持つと考えられていますが、確認された例ではすべてシャーマンの能力を示していました。
習性：河童は、基本的に夜行性です。泳ぎを非常に得意にしており、河川に棲む魚を好んで捕食します。通常は10～20体程度の集団で行動し、高度な社会性を持っていると言われています。河川周辺の石や木の枝を組み合わせて、簡単な住居のようなものを作ることはよく知られています。また、独特の甲高い声を複雑に組み合わせて、個体同士で意志を疎通させることが確認されていますが、言語体系はまったくと言っていいほど解明されていません。性質は非常に温厚で、魚を捕る以外に他の動物を攻撃することはありません。他の生物に襲われた場合は、可能なかぎり逃走します。しかし、臆病というわけではなく、襲われた個体を逃がすために、集団で組織的な行動――襲撃者の気をそらしたり、場合によっては囮になったり――をとることが知られています。また、強い好奇心を持っており、生態調査に来た研究班を逆に“観察”して、その行動を機械的にまねたりすることがあるほどです。寿命は50年以上と考えられています。繁殖期はかぎられていません。
子供：１子、ときには２子の場合もある。妊娠期間は３か月。親は、12～18か月のあいだ子供を世話します。
棲息地域：日本、北海道以外。
註：2010年代には、頭頂部の器官が好事家たちのあいだで珍重され、この覚醒種が棲息する山間部で激しい乱獲が行なわれました。その後、知的覚醒種認定委員会は詳しい学術調査を重ね、河童を知性体として認定すべく国連に勧告しています。しかし、日本政府はこの対応に冷やかな反応を示しています。
能力値：強靭力３／敏捷力４／筋力３／魅力ー／知力３／意志力３／エッセンス６／魔力６／反応力３
イニシアティブ：３＋１Ｄ６（５＋２Ｄ６：水中のみ）
視界：暗視能力
武器：格闘（ダメージ：３Ｍ、反応力３で判定）
パワー：《身体能力増強》（水中のみ）
防具：なし

●怨霊

（註：現在まで日本国内だけで確認された特殊なゴーストです。学術的に完全に確認された怨霊の例はまだ少なく、充分なデータが集まっていません。以下の記録は、そのわずかな研究例から導きだされた仮説の一つに過ぎません）

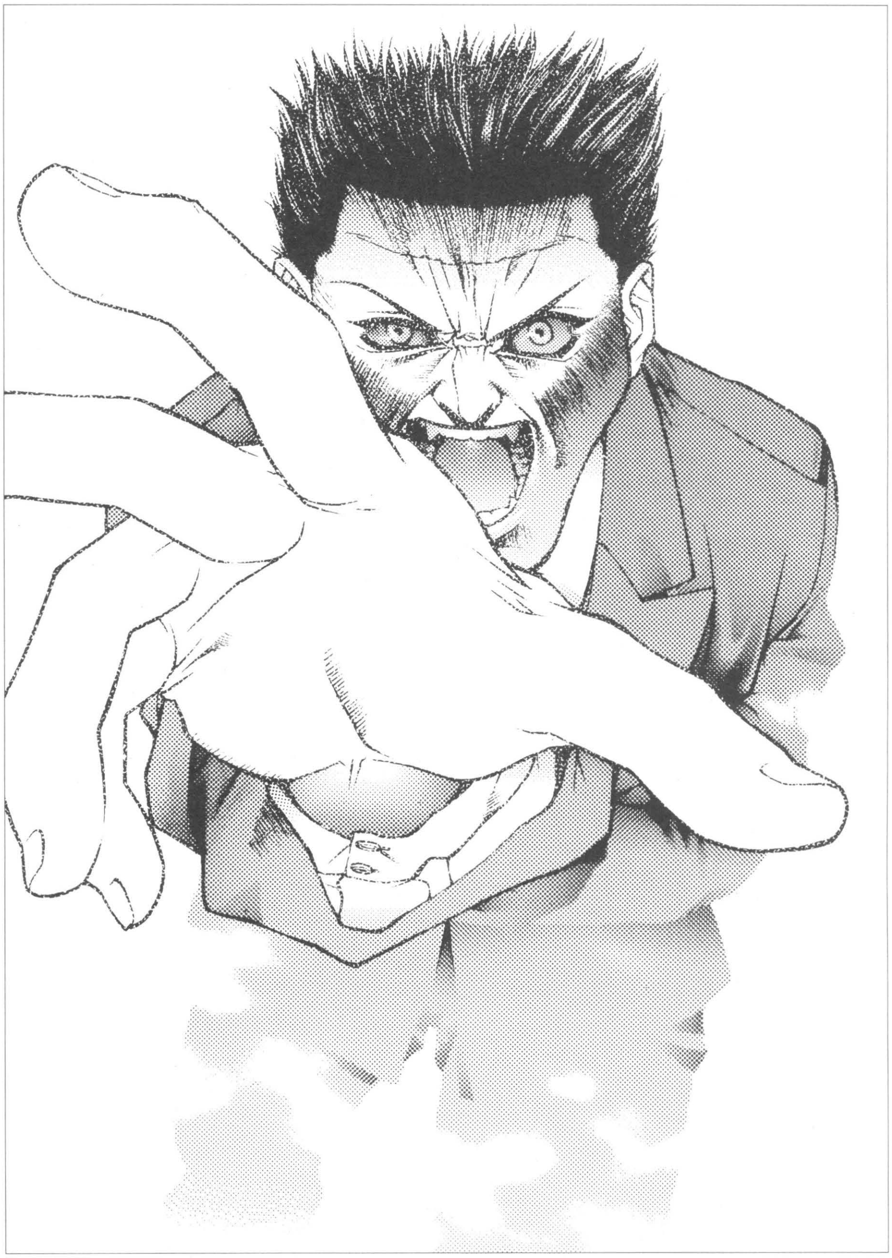
身体特徴：いままで多くの報告があるゴースト（本体ルールブック２３６ページ）に非常によく似通っています。ただ、怨霊は“魔法能力を持った者”が――能力が目覚めているかどうかには関係なく――非常に強い恨みや執着を抱いて死んだときに、魔法的な一種の人格として産みだされると言われています。もっとも、死後も精神だけが存在し続けるかどうかは議論が分かれるところで、明確な結論はまだ出されていません。いずれにせよ、怨霊は故人の姿を正確に映します。もっとも、その表情は絶えず激しい怒りや恨みに歪んでいるとされています。

居住環境：怨霊はどこでも自由に出現することができます。しかし、常に敵対的で、執着を残した場所や恨みのある一族に好んで取り憑き、さまざまな“祟り”を引き起こします。

習性：怨霊は《実体化》のパワーを有しており、はっきりと眼に見え、それが発する音を聞くこともできます。行動原理は簡単で、自分の執着や恨みを晴らすためだけに行動します。そして、数少ない報告例のなかでも共通しているのが、怨霊はいずれも《感化》の能力を使ったということです。

執着のある場所に近づく者や、取り憑いた一族をまず《感化》していきます。怨霊に感化された者はその怨霊の目的を叶えるべく活動していきます（一族内で争いを起こしたり、さまざまな妨害をなすというかたちになります）。

こうした報告のなかでひときわ眼をひくのが、強力な怨霊は感化した者のエッセンスをみずからのものとして取りこむことができるという点です。未確認ですが、怨霊は他からエッセンスを取りこむたびに新しいパワーを得ることができると考えられており、これが事実なら一度強くなりはじめた怨霊はやがて歯止めが利かないほど強力な存在になってしまうことになります。



棲息地域：日本（都市部）

註：怨霊に関しては確認例が少なく、巫女や陰陽師だけが祓える点などを含めて、神道系魔法の研究と並んで研究者の注目を浴びています。現在は過去の伝承（道真や将門の伝説）から事実を拾いだそうという研究が中心になっています。

能力値：強靭力（６）／敏捷力（６）／筋力（６）／魅力６／知力６／意志力６／エッセンス８Ａ／魔力６／反応力７

括弧で示された能力値は、実体化した場合の値です。

イニシアティブ：１７＋１Ｄ６（実体化時）

視界：赤外線視

武器：格闘（ダメージ：６Ｍ、反応力７で判定）

パワー：《感化》、《強制》、《実体化》、《エッセンス吸収》、《念動》、《気絶の息》など。これは確認できた範囲内のパワーですが、故人の能力に応じて、ほかにもさまざまなパワーを使うと考えられています。

TOKYOソースブック
シャドウラン・ソースブック

平成8年12月10日　初版発行

〔著者〕
江川晃／グループSNE

〔装幀・デザイン〕
河野　謙
シグマCC株式会社

〔発行者〕
福田全孝

〔発行所〕
富士見書房
東京都千代田区富士見1－12－14
営業部　03(3238)8531
編集部　03(3238)8588

〔印刷所〕
図書印刷

〔製本所〕
本間製本

1996　Fujimishobo, Printed　in　Japan
ISBN4-8291-7337-8　C0076
©1996　Group SNE/Fujimishobo/FASA Corporation
落丁乱丁はおとりかえいたします。
定価はカバーに明記しています。

SHADOWRUN

TOKYO

9784829173374

1910076038007

ISBN4-8291-7337-8

C0076 P3800E

SHADOWRUN
TOKYO

定価3,800円（本体3,689円）